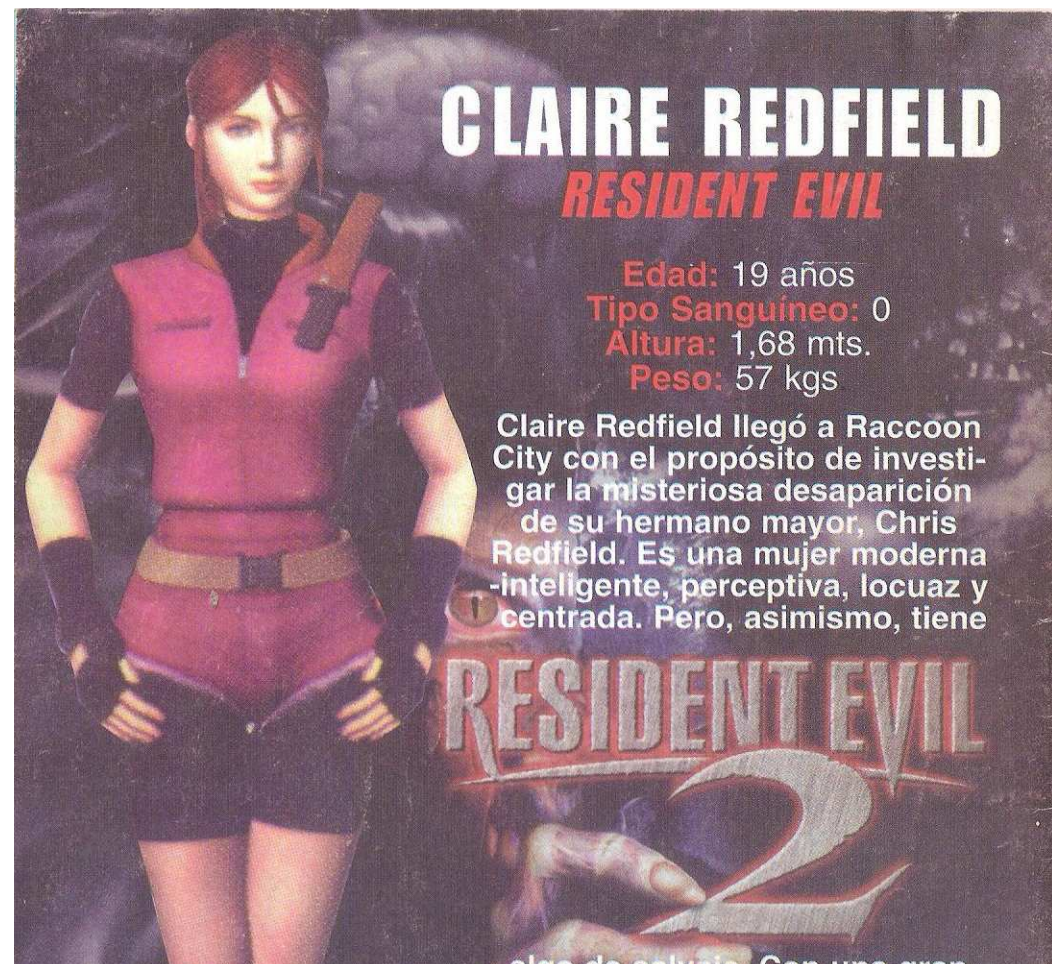


CLAIRE REDFIELD

RESIDENT EVIL

Edad: 19 años
Tipo Sanguíneo: 0
Altura: 1,68 mts.
Peso: 57 kgs

Claire Redfield llegó a Raccoon City con el propósito de investigar la misteriosa desaparición de su hermano mayor, Chris Redfield. Es una mujer moderna -inteligente, perceptiva, locuaz y centrada. Pero, asimismo, tiene algo de salvaje. Con una gran confianza en sí misma y muy osada, Claire es el tipo de persona que intenta hacer cosas que otros nunca se animarían. Nunca se calla la boca y suele ser bastante sarcástica (y, en ocasiones, agresiva), pero posee también una buena cantidad de virtudes femeninas. Es atractiva, romántica y optimista, y se ablanda considerablemente cuando trata con niños.

CLUB PLAYSTATION #2 es una publicacion de MAYDAY COMICS. Av.Corrientes 1665 2ºC. Tel: 4375-1349. Director: Marcelo Ciccone. Distribuyen en Capital: Rubbo, Muñiz 1668. En Interior: SADYE, Belgrano 355. Impreso en Buschi, Ferré 2250 ISSN 1514-1845. FEBRERO 1999.

SENSACIONAL CONCURSO
TRUCOS Y MUCHO MAS

CLUB PLAYSTATION

Año 1
#2
$ 2,90.
MAYDAY COMICS

TOMB RAIDER III
ADVENTURES OF LARA CROFT

¡SUPER TRUCOS!
¡CORREGIDOS Y PROBADOS!
-SALUD
-ARMAS
-NIVELES
-SECRETOS

TWISTED METAL III

-JUGAR COMO MINION Y COMO SWEET TOOTH
-ATAQUES INFINITOS
-ATAQUES ESPECIALES

DUKE NUKEM TIME TO KILL

-10 TRUCOS ESPECIALES

CRASH BANDICOOT 3

-NIVELES SECRETOS
-OBJETOS IMPRESCINDIBLES

thrill kill

TODOS LOS KILLS

COLONY WARS VENGEANCE

-TRUCOS
-MAPAS
-NAVES

METAL GEAR SOLID

ESTRATEGIAS 2º Parte

9 771514 184005 00002

PREVIEWS-NOTICIAS-FICHAS-POSTERS
NINJA: ESTRATEGIAS PARA LOS JEFES



News/Ranking/Concurso

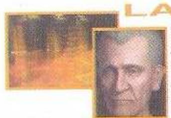
ERRARE HUMANUM EST

A muchos chicos no les salió el truco del *Tomb Raider 2* publicado en el número pasado. Dicho truco funciona a la perfección. Quizá se confundan con el roll en el aire. Es **literalmente** en el aire, mientras se hace el salto hacia atrás, y no una vez que Lara ha llegado al piso.
Los trucos corregidos y chequeados del *Tomb 3* y del *Duke: Time to Kill* los podés encontrar en este número.

Aclaración: Luego de algunos llamados telefónicos aduciendo que algunos de los trucos que publicamos en nuestro número anterior no funcionaban correctamente, nos vemos en la obligación de aclarar que **todos** los trucos que salen publicados en la *Club Playstation* han sido **probados** y funcionan sin inconvenientes. Sin embargo, existen diversos motivos por los que algún truco puede no efectuarse debidamente. Para empezar, existen marcadas diferencias entre los juegos norteamericanos y las versiones japonesas. Por otro lado -y este es un punto importante- los trucos que una empresa incluye en un juego están preparados para las versiones originales del mismo y **no para copias piratas** (que son gran mayoría en nuestro país) Las copias son digitales, por lo que casi siempre funcionan 10 puntos. Pero a veces hay distorciones, que pueden ser falta de algunos soundtracks, sonido saturado, pedazos de juego cercenados, etc. Tambien puede suceder que desaparezcan códigos secretos que alguien supone no serán utilizados al jugar. Desventajas de la pirateria... (aunque los costos de un CD original estan entre $ 50 y $ 80)
Claro que igual nos equivocarnos. Pero queremos hacernos cargo **solo** de nuestros fallos. Los errores que cometimos fueron ..... y aqui estan las correcciones. Sepan disculpar, fue sin querer... No lo hacemos mas.

ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE: La secuencia en el truco para cambiar de nivel es ↓→←→□○□△○□→←.
X MEN vs STREET FIGHTER: Para alternar los personajes tenés que hacer el truco pero cambiando la secuencia por: △△→(□ + L1)

LA PELICULA DE FINAL FANTASY



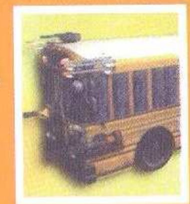
Final Fantasy: The Movie estará en todos los cines para el 2001. Square ha anunciado que ésta será *"la primera película generada por computadora con personajes humanos foto-reales"*. Columbia Pictures será la encargada de distribuirla en todo el mundo (excepto en Asia) y el presidente de Square USA, Hironobu Sakaguchi, asegura que *"estaremos creando una nueva forma de entretenimiento mediante la más avanzada tecnología"*. La película ya ha comenzado a producirse en los estudios de Square Honolulu, Hawaii.

RANKING

En esta sección podés dar a conocer tu opinión sobre tus juegos favoritos, mediante los rankings. Podés participar en estos tres o proponernos el que más te guste. ¡Mandanos tu voto y armá tu ranking mes a mes!



PLATAFORMAS
1- Metal Slug
2- Oddworld: Abe's Oddysee
3- Skull Monkeys
4- Rayman
5- MediEvil



MEJORES AUTOS
1- School Bus 1966 (Vigilante 8)
2- Axel (Twisted Metal 2)
3- White Angel(Ridge Racer Revolution)
4- El Niño (Need for Speed 3)
5- Dodge Viper (Gran Turismo)



LUCHA
1- Tekken 3
2- Mortal Kombat Trilogy
3- X-Men vs Street Fighter
4- Dead or Alive
5- Soulblade

¡Un fabuloso concurso para ganar juegos de Playstation!

Si querés participar en este espectacular concurso, lo único que debés hacer es llenar el cupón que hay en esta misma página y crear un personaje que vos consideres que puede ser un buen héroe para un video-juego; lo dibujás y, en una hoja aparte, contanos brevemente su historia (si ya lo hiciste para el concurso anterior no hace falta hacerlo de nuevo). Mandanos tu carta a *'Concurso Playstation', Mayday Comics, Av Corrientes 1665 2°C, CP: 1042, Capital Federal.*
Los ganadores saldrán de un sorteo, por lo que todos los participantes tendrán las mismas chances de ganar.
Realizaremos un concurso por mes y, desde el próximo número, informaremos quienes son los ganadores de cada mes.

Primer Premio: 5 CDs de Playstation.
Segundo Premio: 3 CDs de Playstation.
Tercer Premio: 1 CD de Playstation.

Nombre y Apellido: ______________________ Edad: ______
Dirección: __________________________________
Teléfono: ______________________ Código Postal: __________
¿Qué sección de la revista te gusta más? ____________________
¿Qué juegos son tus favoritos? ______________________

- ☐ - Arcades Lucha
- ☐ - Arcades Plataformas.
- ☐ - Arcades Primera / Tercera Persona.
- ☐ - Aventuras Gráficas.
- ☐ - Deportivos / Automovilísticos.
- ☐ - Estratégicos.
- ☐ - Simuladores de Vuelo/Espaciales.
- ☐ - RPGs.

CRASH BANDICOOT WARPED

¡Objetos imprescindibles y niveles secretos!

OBJETOS



Cristales: Debés hallar un cristal en cada uno de los 25 primeros niveles para terminar el juego. Con la moto, debés terminar en primer lugar para ganar un cristal.



Reliquias: Luego de que ganes un cristal al terminar un nivel, podés re-entrar al nivel y recorrerlo en Time Trial Mode (TTM) para mejorar el tiempo establecido. Podés ganar una reliquia de Plata, Oro o Platino que sirven para abrir 5 niveles secretos que aparecen en un warp-room secreto.



Gemas: Rompé *todas* las cajas en *todos* los niveles. Hay 42 gemas claras en el juego; una en cada nivel (25) y 18 que aparecerán luego de completar un área secreta (recorré todos los caminos de los niveles). Hay 5 gemas de colores en niveles especiales que te llevan a lugares escondidos: debés ir a un nivel en el warp-room que tenga una gema como las que debés conseguir. Conseguí un cristal y hacé el TTM para conseguir una reliquia. Atravesá de nuevo ese nivel sin perder ninguna vida. A medio camino, subí a la plataforma de teletransporte y terminá lo que queda del nivel para recibir una gema de color.

NIVELES SECRETOS

Luego de conseguir todos los cristales, parate sobre el plato volador azul en el medio del warp-room y serás transportado al warp-room secreto. Se necesitan 5 reliquias para abrir cada uno de los 5 niveles secretos (ej.: si recolectaste 15 reliquias, sólo entrarás a 3 niveles secretos).

Nivel 26: Ski Crazed



Cuidate de las bombas que salen del bote y da vueltas bruscas sobre los costados de la orilla. Mantené tu moto con pequeñas y suaves vueltas detrás de cada sección de bombas para evitar errores.Memorizá bien este nivel antes del TTM. Las rampas eon las llaves para mantener un buen tiempo.

Nivel 27: Hang'em High




Volverás al nivel 7, no sin antes tener un desafío. Si terminaste este nivel 7 sin problemas, ya deberias tener la gema amarilla.
Comenzarás este nivel secreto con Aku Aku a tu lado, quien te ayudará a llegar a secciones en donde deberás hacer saltos dobles sobre cajas de TNT.

Nivel 28: Area 51




Observá la dirección de los conos. Las barricadas te avisarán de los hoyos en el suelo. Las rampas son claves para hacer un buen tiempo en TTM.

Nivel 29: Future Frenzy



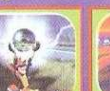

Este nivel te llevará de vuelta al nivel 19. Saltá al final del cinturón conversor y hacé un doble salto para pasar al otro lado. Despachá los UFOS con la bazooka y subite al plato volador para volver al medio del nivel 19.

Nivel 30: Rings of Power




Debés pasar a través de 30 anillos para terminar el nivel, mientras tratás de aventajar a los otros tres pilotos. Usá el tirabuzón luego de pasar por un anillo. Esto te dará un máximo de velocidad durante unos segundos.

Nivel 31: Hot Coco



Para acceder a este nivel, en el nivel 14 (Road Crash) golpeá el letrero con la cara del alien. Luego, golpeá las 70 cajas y conseguí la gema. Hay muchas bombas y ninguna flecha que te indique en qué dirección vas. Cuidate de las grietas escondidas. A mitad de camino, saltá por la rampa entre tres cajas de TNT y golpeá la caja "!": ésto eliminará el resto de las TNT.

Nivel 32: Eggipus Rex




En el nivel 11 (Dino Might!), saltá hacia las garras del segundo pterodáctilo, y te llevará hacia este nivel secreto. Saltá sobre el dinosaurio bebé y agarrá la mayor cantidad de frutas que puedas mientras saltás de cornisa en cornisa. Para saltar más lejos, brincá sobre algún pterodáctilo. No es difícil ganar la reliquia de Platino.



TOMB RAIDER III
Adventures of Lara Croft

Niveles gigantescos y ultra-realistas; nuevas armas y vehículos; nuevos movimientos y una increíble cantidad de enemigos a los que despachar. Te presentamos las estrategias y mapas de los primeros 12 niveles del juego (cubriremos el resto en nuestro próximo número) y algún que otro consejito útil...

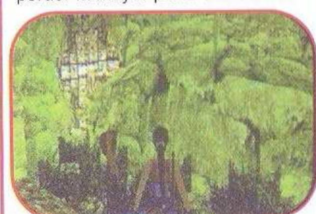
Apenas comiences a jugar, deberás recorrer el nivel **India** y sólo después de haberlo completado, el mapa del mundo aparecerá, habilitando los siguientes tres niveles: **South Pacific**, **London** y **Nevada**. Cada uno de ellos pueden ser jugados en cualquier orden. Una vez finalizados estos tres niveles, se activará el nivel **Antarctica**, el quinto y último nivel del juego. ¿Te parecen pocos? No te preocupes, Tomb Raider III está pensado para ser terminado entre... ¡50 y 80 horas! ¿Qué tul?

Cómo salvar un juego

El primer Tomb Raider te permitía salvar los juegos solamente en determinados lugares. Esto se consideró como algo bastante dificultoso. El segundo Tomb Raider, por el contrario, permitía salvar una partida en cualquier momento y lugar del juego. Pero esta vez se dijo que el sistema era demasiado fácil. Para el Tomb Raider 3, la gente de Eidos ha implementado un sistema novedoso y excelente: podés salvar un juego en cualquier parte o momento que quieras, pero deberás tener para ello un *Save Game Crystal* (algo así como 'cristal salva-juegos'). Estos son cristales que irás recogiendo a lo largo de la aventura (sobre todo luego de haber derrotado a algún enemigo particularmente difícil) y que deberás saber administrar con inteligencia, pensando las ventajas y desventajas de salvar un juego y, por ende, perder un cristal.

Cómo admisnitrar los Medi-Packs

Siempre tratá de mantenerte con la mayor cantidad de salud posible. Algunas trampas y caídas altas están diseñadas para hacerte perder la mayor parte de tu salud



sin matarte. Cuando estés envenenado, tu barra de salud se pondrá amarilla y comenzará a disminuir. Si usás un Medi-Pack el veneno se anulará, pero primero asegurate de que no haya otras criaturas venenosas por ahí: no tiene mucho sentido curarse de un veneno para ser infectado otra vez al instante siguiente, ¿no?

Códigos

Para ejecutar estos códigos, debés estar en el modo 'normal' del juego (de pie, con las armas enfundadas, etc.). Si el código funcionó, oirás un sonido confirmándolo.

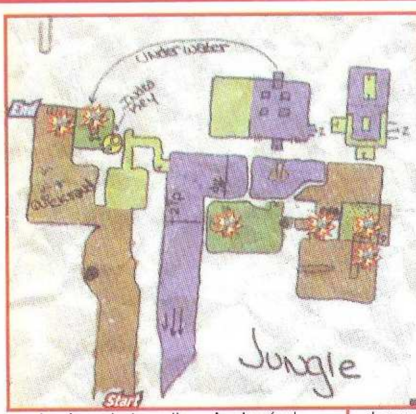
- *Salud:* R2 R2 L2 R2 L2 L2 L2 L2 L2 L2 R2 L2 L2 L2 R2 L2 L2 L2 L2 L2.
- *Todas las armas:* L2 R2 R2 L2 L2 L2 L2 R2 L2 R2 R2 L2 R2 R2 L2 L2 R2 L2 L2 R2.
- *Selección de nivel:* L2 R2 L2 L2 R2 L2 R2 L2 R2 L2 L2 L2 L2 R2 L2 R2 R2 R2 R2 L2.
- *Todos los secretos:* L2 L2 L2 L2 L2 R2 L2 L2 L2 R2 L2 R2 L2 L2 R2 L2 L2 R2 L2 L2.
- *Race Key (la casa de Lara):* R2 L2 L2 L2 R2 L2 L2 L2 L2 L2 L2 R2 L2 L2 L2 L2 L2 R2 L2 L2.

Nivel 1: INDIA

Misión 1: THE JUNGLE

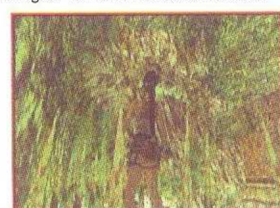
Objetivo: Hallar la llave Indra y adentrarse en las ruinas del Templo.

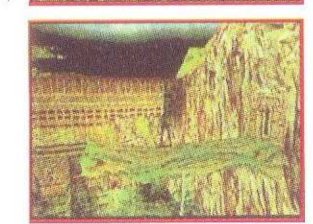
- Hay una escopeta debajo de un montón de hojas. Bajá por la pendiente. Seguí por el camino derecho. Bajá al patio, metete en el corredor y accioná el switch. Volvé al patio. Trepá y metete por la puerta detrás del árbol grande. Accioná el switch y saltá hacia la recámara para esquivar la pared con estacas. Luego, bajá y usá la soga para cruzar el río con pirañas. Subí al bloque, saltá al otro lado y dejate caer por el foso. Matá al tigre y buscá los troncos partidos. Accioná el switch y corré para esquivar la roca. Subí hasta



la cima de la colina. Accioná el switch que está en la recámara para abrir la puerta. Matá a los tigres. Metete en la jungla (cuidado con el hoyo) y arrastrate debajo del árbol caído. Subite a la base del árbol, matá al tigre y saltá desde el otro extremo. Atravesá las estacas y subí hasta la cima de las rocas. Matá a cualquier mono que veas. Metete en el pequeño pasadizo, accioná al switch y volvé corriendo hacia la cornisa (un roca tratará de aplastarte). Volvé hacia abajo y matá al tigre. Pasá a través de las puertas negras. Cuando alcances el manchón de suciedad en el centro, tené cuidado con las rocas. Luego de la tercera, seguí hacia el estanque.

- Saltá sobre la roca en el centro. Sumergite y nadá por el tunel hasta la sala de bombeo. Dejá que el agua te lleve hasta la sección inferior. Trepá hasta el bloque de la pared superior. Tirá de él: una puerta se abrirá atrás tuyo. Accioná el switch para abrir una puerta en la segunda mitad de la sala. Entrá por ella y salí al corredor. Accioná los dos switches: uno cambiará la dirección de la corriente y el otro abrirá la puerta trasera de la sala. Entrá en la habitación y accioná el switch. El área contigua se inundará y podrás alcanzar la cima de las cataratas. Salí de la sala de bombeo.
- Nadá al costado de las cataratas y salí por el otro lado. Caminá por el corredor y subí la escalera. Subí hasta la cima de las cataratas y accioná el switch. La reja se abrirá. Saltá al agua y nadá a través de la reja hasta que salgas del otro lado.
- Salí del agua y matá al tigre. Subí por la escalera y tomá la llave Indra. Date vuelta y dirigite a la cornisa. Verás unos escalones y un tigre abajo.Saltá, matá al tigre y volvé a saltar hacia el lado derecho de la puerta. Usá la llave y caminá hasta la puerta abierta.

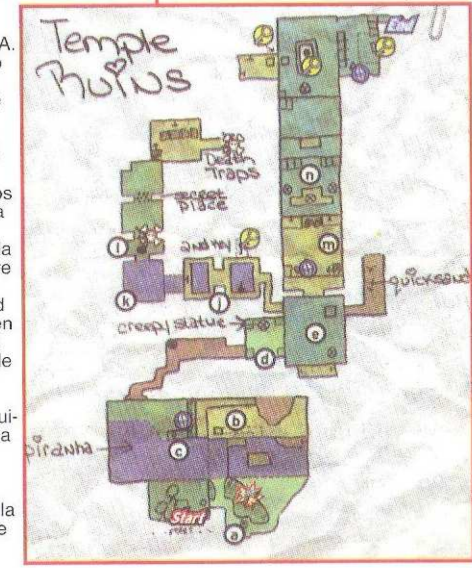




Misión 2: TEMPLE RUINS

Objetivo: Ingresar en el Templo y recuperar las cinco llaves de Ganesha.

- Saltá al río o buscá el switch que abre la reja. Cuidado con las cobras. Ingresá a A. Nadá por el banco del río y esperá a que las pirañas se muevan al otro lado. Saltá al otro lado del río. Mové la palanca. Nadá hasta B. Saltá a los balcones y volvé a la cornisa de C. Saltá a través de la rama y luego sobre la grava blanca. Trepá por la pared trasera y metete en el pasadizo. Andá por la pendiente de las cobras y quedate sobre la derecha para esquivar la roca. Entrá a el templo.
- Una vez en D, mové el bloque y pasá a E. Matá a la estatua pegándote a ella, corriendo detrás o subiendo a la cornisa. Accioná las dos palancas. Bajá por la reja de la primera puerta y accioná la palanca. Subí hasta la puerta que se abrió.
- Cruzá las arenas movedizas y subí hasta el barro. Saltá hasta el corredor de arriba. Pulsá el switch. Quedate en el medio del hall, esquivá las cuchillas y las estacas. Entrá a F. Pulsá el switch del centro y luego el bloque para saltar y alcanzarlo. Saltá al agua y pulsá el switch. Nadá hasta la sección T y accioná ambos switches. Volvé y, a medio camino, emergé a G. Metete en la pileta y pulsá ambos switches. Usá los dos bloques para alcanzar la palanca y pulsarla. Metete rápido por la puerta de H. Pulsá la palanca y corré hasta las puertas. Tomá la llave y salí por el costado. Cruzá el estanque barroso por la izquierda. Andá por la pendiente hasta el corredor derecho. Esquivá la roca en la primera escalera. En la sección T, andá a la derecha, metete en I y trepá hasta E.
- Entrá por la puerta izquierda. La llave está detrás de la reja en la piscina vacía. Llená la pileta y pulsá la palanca. Entrá en J. Metete en la pileta y pulsá la palanca que abre la reja. Nadá hasta K. Trepá por las rocas y andá hasta la cornisa con la cobra. Saltá hasta la cornisa de I. Saltá de nuevo hasta la cornisa anterior y sujetate para esquivar la roca.



Armas y municiones

A través del juego, irás encontrando mejores y más poderosas armas. Debés resistir la tentación de cambiar automáticamente a tu arma más poderosa. Tus pistolas standard jamás se quedan sin balas y son adecuadas para la mayoría de los enemigos que te encontrarás. Si podés encontrar un lugar seguro desde donde dispararle a tu oponente sin recibir daño alguno, sería algo tonto desperdiciar municiones con un arma más grande, ¿no?



• PISTOLAS STANDARD
Daño: Aceptable
Radio de fuego: Bueno



• ESCOPETA
Daño: Bueno
Radio de fuego: Aceptable
La hallarás en: Jungle



• MP5
Daño: Bueno
Radio de fuego: Excelente
La hallarás en: Crash Site

• UZIS
Daño: Aceptable
Radio de fuego: Excelente
Las hallarás en: Nevada



• DESERT EAGLE
Daño: Excelente
Radio de fuego: Bueno
La hallarás en: Puna T.



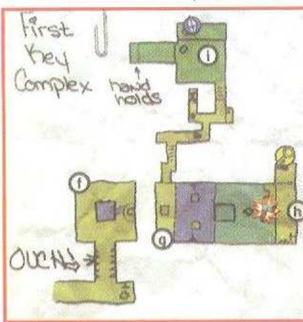
• LANZA-COHETES
Daño: Excelente
Radio de fuego: Pobre
Lo hallarás en: Lud's Gate



• LANZA-GRANADAS
Daño: Excelente
Radio de fuego: Pobre
Lo hallarás en: Area 51

• LANZA-ARPONES
Daño: Pobre
Radio de fuego: Pobre
Lo hallarás en: Coastal V.

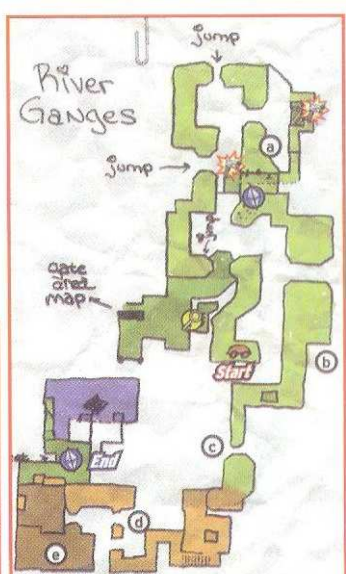
Cruzá el hoyo de estacas y andá a la esquina noreste. Mové los bloques y pulsá la palanca. Volvé a J y tomá la llave. Volvé a la puerta principal de E.
• Usá las dos llaves en la puerta. Saltá a la pared opuesta para esquivar el techo con estacas. Una vez en M, mové el bloque y subí al balcón. Pulsá ambos switches, bajá y esquivá las piedras. En N, matá a las dos estatuas. Tomá sus espadas y ponelas en las manos de la tercera.
• Tomá la llave de la plataforma



central. Corré a la pared opuesta, pulsá ambas palancas y bajá por la reja. Tomá la llave y subí. Nadá con fuerza o la corriente te llevará a las estacas. Pulsá el switch y cruzá. Pulsá el segundo switch y tomá la llave. Usá las tres llaves para salir del nivel.

Misión 3: RIVER GANGES
Objetivo: Perseguir al villano por el río con el ATV.

• Trepá al ATV y, saltando las rampas, subí hasta A. Cuidado con el último salto. Dejá el ATV ante la puerta cerrada y saltá desde la rampa anterior hasta la pequeña brecha. Atravesala con cuidado (hay cobras) y pulsá el switch. Montá el ATV otra vez y elegí la ruta alta (más fácil) o la baja.
• *Ruta alta:* Los saltos difíciles están en B (pegate a la derecha), C (despacio y derecho en el puente) y D (hacé un doble salto sin detenerte). En E, dejá el ATV y seguí a pie. Sumergite cerca de la balsa rota, andá detrás de las cataratas y entrá a Caves of Kaliya.
• *Ruta baja:* Subí por el río hasta la puerta cerrada y desmontá. La primera llave está en una hendidura custodiada por una cobra. Para la segunda llave, mirá el Mapa de la Puerta. Trepá hasta la abertura.



Caminá hasta la esquina superior derecha y salí a la jungla. Pasá a los bloques de la izquierda, trepá y saltá hasta la rama. Saltá a través de la brecha en la pared. Subí

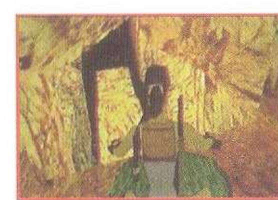


hasta la abertura que da al piso superior. Matá a todos los monos. Sin bajar, rodeá el lugar y tomá la llave. Volvé al hoyo y bajá. Pulsá el switch, volvé hasta las cerraduras y usá ambas llaves. Montá





sobre el ATV y saltá la rampa para evitar las arenas movedizas. Saltá sobre el río. Fijate en el Mapa Principal (cerca del cristal) y seguí a pie como indicamos antes.



Misión 4: CAVES OF KALIYA
Objetivo: Seguir por el laberinto hasta encontrar el artefacto.

• Tomá el camino izquierdo (el



derecho es demasiado peligroso y no vale la pena). Doblá a la izquierda y seguí el mapa. Llegá al hoyo y bajá. Andá a la sala del cristal. Salvá el juego y bajá por el hoyo con cuidado.
• Matá a las cobras antes de moverte. En la segunda sala hay más cobras y rocas rodantes. Al



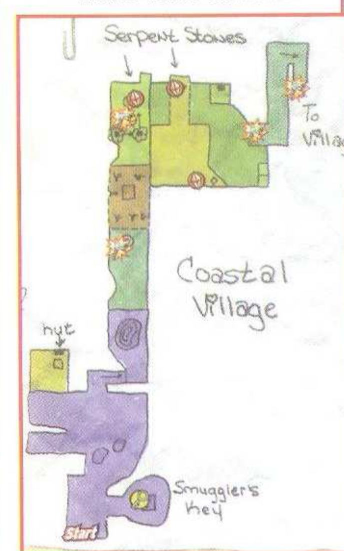
salir, usá el Medi-Pack.
• El boss tiene dos formas de ataque. Primero proyectará un



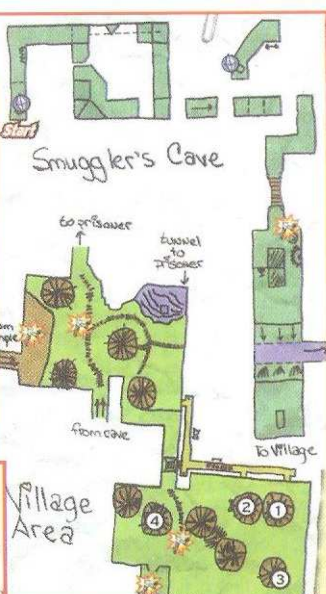
domo de fuego que no te lastimará pero te empujará a la lava. Luego te lanzará bolas de fuego. Disparale constantemente: no es muy duro. Luego de matarlo, tomá el artefacto.

Nivel 2: SOUTH PACIFIC

Misión 5: COASTAL VILLAGE
Objetivo: Rescatar a un miembro de una expedición de manos de los caníbales.



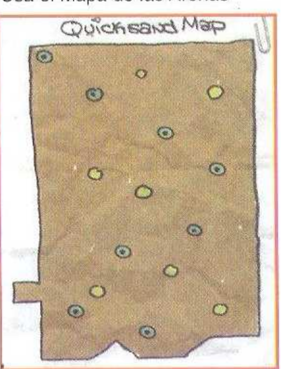
• Empezarás en el agua. Doblá a la derecha y tomá la llave del contrabandista del costado del lago. Nadá hasta la playa y verás la choza del contrabandista. Decidí qué camino tomar: el fácil o el difícil.
• *Fácil:* Entrá a la choza y usá la llave en la reja. Bajá y accioná la trampa de estacas. Pasá por debajo de ella y entrá a la caverna. Matá al cocodrilo. Saltá debajo del puente, agarrá las manijas y movete en el sentido de las agujas del reloj. Subite al puente y doblá a la izquierda. Saltá y, desde la



base, saltá y sujetate del borde. Cruzá las estacas hasta la escalera. Salí de la cueva. Cruzá el puente de cuerdas, entrá al edificio, doblá a la izquierda y agachate. Luego de la cuchilla te atacará un caníbal. Matalo y arrastrate hasta la sala. No toques el rayo de luz o las trampas se activarán. Movete hasta el switch y cerrá la abertura del techo. Saltá sobre el agua y bajá hasta la villa.
• *Peligroso:* Bajá por la pendiente hasta la parte trasera de la playa. Cruzá por la gruta y subí al exterior de nuevo. Cruzá las arenas movedizas saltando al bloque del centro (y agachándote para esquivar los dardos envenenados). Debés hallar tres piedras-serpiente. Una sobre los árboles, otra detrás de la cascada del bloque a medio camino y la tercera arriba del templo (al costado cruzando el río). Usando las tres, abrirás las tres puertas para llegar a la villa.
• Los caníbales suelen aparecer luego de que actives los switches. Seguí el camino hasta la choza de los prisioneros. Sobre el borde de las arenas movedizas, pulsá el switch para cerrar la puerta de la trampa de estacas. Volvé a la villa. Andá a la choza 1 y pulsá la palanca. Subí a la choza 2 y saltá por la ventana hasta la cornisa. Entrá al túnel. Saltá por la ventana sobre el techo de las chozas. Saltá al techo de la choza 3 y sujetate de las manijas. Andá a la choza 4 y pulsá al switch. Volvé al coredor (sobre la choza 2) y saltá sobre la reja para esquivar el fuego. Presioná el botón al final del hall. Date vuelta y andá a la izquierda por el corredor. Corré para esquivar las cuchillas y presioná el botón para abrir la reja debajo de las cascadas. Andá hasta esta reja (no te metas con el cocodrilo) y trepá hasta el túnel cercano al prisionero. Seguí por el túnel y saltá hasta la choza del prisionero.

Misión 6: CRASH SITE
Objetivo: Hallar las llaves de los comandantes muertos en el accidente.

• Usá el Mapa de las Arenas



Movedizas para saltar sobre los bloques sólidos. Bajá hasta el valle, matá al velocirraptor y trepá por las rocas hasta el lugar del accidente.
• *La llave de Bishop:* Doblá a la derecha y andá hasta el nido del T-Rex. No le dispares al hombre: te puede ayudar a matar a los raptors. Bajá al área inferior y matá a los cuatro compys. Corré hasta el



nido, saltá dentro y tomá la llave del cuerpo de Bishop. El T-Rex aparecerá. Corré hasta el comienzo y escondete en la recámara. Cuando se acerque disparale sin contemplaciones. Cuando se aleje, asomate hasta tenerlo en la mira



de nuevo. Luego de matarlo, volvé abajo y pulsá el switch cercano al nido. Volvé a la recámara y trepá hasta la cornisa superior. Matá al velocirraptor (si es necesario) y volvé al lugar del accidente.

• *La llave de Tuckerman:* Movete al lado derecho del avión y saltá sobre el montículo de tierra desde





la cola (podés conseguir el MP5, bajando por el hoyo escondido tras el árbol). Ayudá al hombre a matar a los raptors y entrá en la última abertura de la derecha. Saldrás a un río. Cuando mates al raptor, trepá por la pared trasera hasta la rama. Matá al otro raptor y bajá hasta la rama. Saltá sobre la pared trasera. Agarrate del borde y movete hasta que puedas trepar. Andá hasta la esquina, date vuelta y saltá al árbol de nuevo. Disparale al raptor muerto y hacelo caer al agua para distraer a las pirañas. Saltá al agua y pulsá al switch. Entrá al edificio, matá al raptor y pulsá los switches de la izquierda. Podrás despachar facilmente a los raptors desde el bloque. La reja del techo se abrirá. Saltá hasta ella y subí al techo. Tomá la llave de Tuckerman, matá al raptor y volvé al avión.

• Desde la escotilla del costado, saltá y agarrate del borde del avión. Movete hasta que puedas subirte a él. Bajá por la escotilla del techo, andá a la cabina y usá las llaves. Saltá a la zona de carga y usá el switch para activar el arma de la cola. Usala para matar a los raptors. Luego, apuntá arriba a la izquierda, destruí las paredes y pasá al siguiente nivel.

Misión 7: MADUBU GORGE
Objetivo: Navegar con el kayak hasta la naciente del río, trepar por el desfiladero y hallar el acceso al resto del nivel.

• Matá a los hombres-lagarto. Bajá

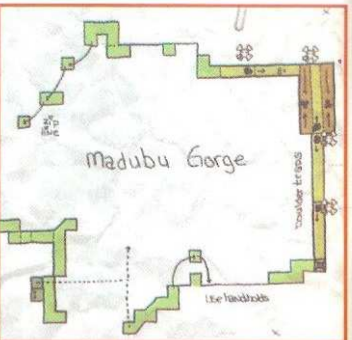


hasta la piedra del centro del río. Saltá a la cornisa que cruza el cañón. Andá hasta el botón que abre la reja y volvé al lado del río en donde empezaste. Buscá bajo las ruinas cercanas a los murciélagos. Bajá por la reja y subite al kayak. Navegá hasta la naciente del río. Las cuerdas verdes desactivan las trampas. Las rojas las activan.

• Desde la piedra del centro del



lago, remá hasta la abertura del río verde (mapa 1). Seguí hasta la pequeña sala y dejá el kayak.



Matá al cocodrilo y al hombre-lagarto y andá hasta la abertura. Saltá y agarrate de las manijas. Andá hasta el final y bajá sobre el bloque en el río. Continuá por las otras manijas (mapa 2). Cuando las manijas se terminen, doblá a la derecha, saltá al otro lado del río y sujetate de las manijas de la pared. Seguí adelante y a la izquierda hasta que puedas bajar a tierra en la parte superior del río. Bajá hasta le siguiente sección.

• Cuando veas la roca rodar, corré hacia la cornisa y agachate para que pase por arriba tuyo. Repetilo en la siguiente trampa. Cuando veas los fuegos, corré al puente y saltá sobre la tercera roca. Andá hasta el final del puente y saltá a la brecha de la izquierda. Saltá sobre las llamas, corré y agachate debajo de la cuarta y última roca.

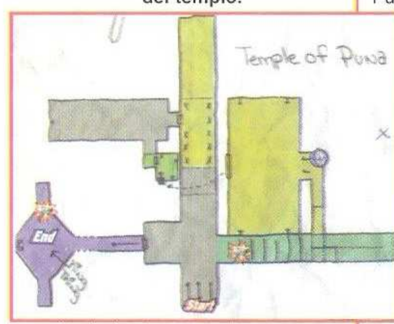


• Volvé al río. Saltá sobre los bloques del río hasta alcanzar la cuerda. Seguí por ella hasta el mecanismo del bloque del lago. Dentro del hoyo, trepá por las caras del lado opuesto. Matá a los hombres-lagarto y accioná el switch para subir el bloque y abrir la reja. Saltá por la reja y bajá hasta la sala donde está el kayak. Navegá hasta el remolino (perderás algo de salud al caer). Matá al lagarto, nadá debajo de la

Estrategias

salida y pulsá al switch. Matá a los dos lagartos. Emergé y salí al Templo de Puna.

Misión 8: TEMPLE OF PUNA
Objetivo: Recuperar la daga Ora del templo.



• Matá rápido a los indios: lanzan dardos venenosos. Asegurate de



matarlos a todos antes de usar un Medi-Pack. Subí los escalones y metete por la brecha de la derecha. Cuando los rodillos pasen, bajá y seguilos pendiente arriba hasta la pared opuesta. Ubicate de tal manera de quedar entre los bloques y bien pegado a la pared. Cuando los rodillos se alejen, da dos pasos, presioná el botón y pegate de nuevo a la pared. Esperá a que los rodillos se vuelvan a alejar y corré hasta el segundo switch de esa pared. Alineate de nuevo entre los bloques hasta que sea seguro salir y pulsarlo. Ahora debés cruzar hasta los switches de la pared opuesta. Cuando los rodillos comiencen a volver, corré y saltá por encima del eje (cuando los rodillos estén en la parte más baja de la pendiente).



Una vez en la pared, repetí la operación para pulsar los switches.

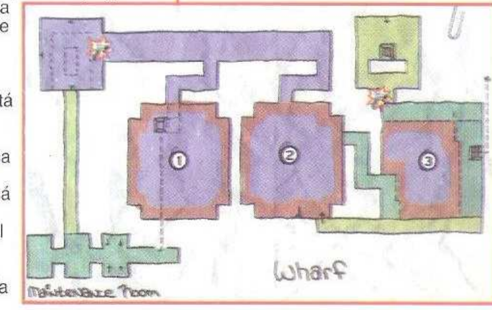
• Tirá del bloque para parar el techo de estacas. Pulsá los tres switches y bajá por la puerta. Pulsá al switch del corredor y caminá hasta el final de la rampa. Cuando salgas de ella, la roca rodará. Usá R2 para correr hasta el final del corredor. Metete en el túnel de la derecha y seguí corriendo: el piso se caerá debajo tuyo y otra roca aparecerá atrás. Una vez en al hall de entrada, estarás a salvo de la roca. Matá a los indios.

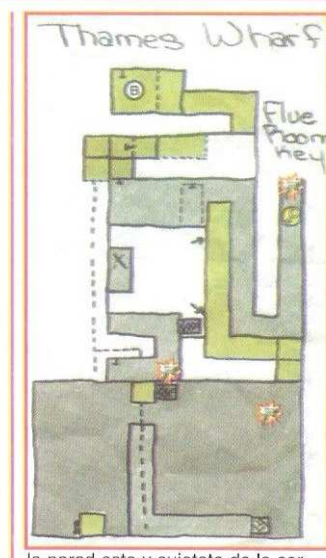
• El boss se encuentra tras la puerta al final de la escalera. Subí a la plataforma pero no toques los escalones que llevan al trono. Sería bueno que uses un cristal para salvar el juego. Aproximate al trono. Apenas se dé vuelta, mantené presionados los botones de salto y fuego. No sueltes el de salto en ningún momento. Saltá de lado a lado. Tus tiros rebotarán en su escudo. Debés dejar de tirar por un instante para convencerlo de bajar el escudo y dispararte. Un sólo disparo del Rey es suficiente para matarte. Seguí moviéndote y disparando hasta matarlo. Luego, tomá la daga Ora.

Nivel 3: LONDON

Misión 9: THAMES WHARF
Objetivo: Bajar de los techos hasta el embarcadero y llenar los tanques para nadar hasta el siguiente nivel.

• Corré hasta el final de la plataforma y saltá sobre la reja. Colgate del final de la reja y bajá hasta el techo. Pasá a la siguiente plataforma y pulsá al botón para abrir la reja verde. Colgate del techo y movete adelante. Bajá en la plataforma, cruzá al siguiente techo por la soga, soltate y agarrate de la cornisa de abajo. Movete hasta la reja verde y subí. Corré por la plataforma y saltá a la cornisa. Tomá la llave, volvé a la cornisa y bajá hasta la plataforma. Pulsá el botón para bajar la reja azul y bajá al piso. Pulsá al botón, trepá, saltá hacia





la pared este y sujetate de la cornisa. Andá hasta la reja azul.

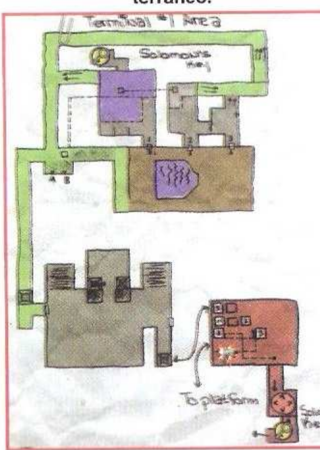
• Volvé a la cornisa de la reja verde y presioná el botón para bajar la reja. Andá hasta el borde donde estaba la reja y bajá a la cornisa. Subí hasta el pasadizo y arrastrate por él. Pulsá el botón y volvé a la cornisa de la reja verde. Bajate por el lado oeste de la plataforma hasta el piso. Matá al asesino y andá hasta la cornisa donde estaba la cuerda. Saltá, sujetate del borde del edificio y movete hasta que puedas trepar. Seguí hasta B y pulsá el botón para subir la plataforma. Saltá hasta ella y de ahí a la puerta de la sala de chimeneas. Abrí la con la llave, pulsá el botón para cerrar la chimenea y salí entre las llamas.

• Bajá por la chimenea hasta la plataforma de pintor. Saltá por la brecha y metete en el embar-

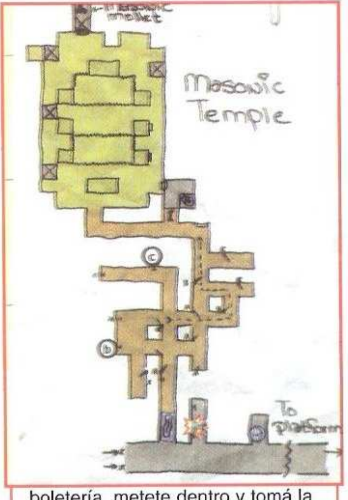
cadero. Pulsá el switch central para parar la turbina y llenar los tanques 1 y 2. Pulsá el switch del tanque 2 para abrir el tanque 1. Volvé a la entrada y pulsá el botón para parar la turbina. Entrá al tanque 1 y nadá hasta el área de mantenimiento. Bajá la jaula para que el limpiador eléctrico vaya hasta los fusibles. Volvé hasta el cuarto de entrada. Pulsá el botón central para prender la turbina y llenar los tanques 1 y 2. Pulsá el nuevo botón para llenar el tanque 3. Nadá del tanque 2 al 3 y de ahí al cuarto contiguo. Pulsá el botón para brir el tanque 3 y vaciarlo. Saltá desde el tanque 3 hasta las manijas del techo. Andá hasta el pasaje del tanque 2, bajá en él y volvé al cuarto de entrada. Pulsá el tercer botón para llenar el tanque 3, volvé hasta él y nadá por la puerta.

• Salí del agua al pasaje del final. Tomate de las manijas y subí hasta arriba del edificio. Saltá por encima del alambre de púas hasta la plataforma con la grúa. Doblá a la derecha y saltá desde la grúa a la sección del alambre de púas a través de la brecha. Movete despacio por el alambrado y trepá al techo del edificio blanco de la derecha. Caminá por el centro del edificio hasta el otro lado y atravesá la brecha por el riel.

Misión 10: ALDWYCH STATION
Objetivo: Hallar la salida de la estación abandonada del subterráneo.



• Trepá al techo de la segunda boletería y subite a las vigas. Andá hasta atrás y mové el bloque. Subite al techo de la primera



boletería, metete dentro y tomá la llave de mantenimiento.

• Bajá por las escaleras hasta la terminal 1, saltá la brecha y corré por la plataforma. Usá la llave de mantenimiento para abrir la puerta y prendé las luces. Volvé a la plataforma y corré hasta el otro extremo donde hallarás una moneda. Volvé a la segunda boletería, usá la moneda y tomá el boleto.

• Tomá las escaleras de la derecha y bajá a las vías. Entrá por la abertura de la pared de la derecha, pulsá el switch de la caja 1, subí por las redes hasta la caja 4, saltá y agarrate de las manijas del techo hasta el conducto del costado. Bajá por la pendiiente y sujetate de la cornisa. Bajá al piso, saltá a la izquierda sobre el techo, volvé a saltar y sujetate de la cornisa opuesta. Bajá al segundo suelo y sujetate del siguiente borde mientras caés. Subí al techo y ponete a salvo. Trepá hasta arriba de la barrena y accioná el botón. Bajá y salí por ariba de la plataforma de la terminal. Volvé a la barrena, andá hasta el lado opuesto y tomá la primera llave.

• Volvé a la habitación que da a las vías. Subí hasta la caja 5, movete hasta la terminal blanca y entrá a la sala del lado norte. Bajá al suelo, mové el bloque y entrá al depósito. Pulsá el switch A y corré a la bóveda 3. Pulsá el switch para abrir la bóveda 2. Pulsá el switch A de nuevo y corré a la bóveda 2. Pulsá el botón para cerrar la bóveda 1. Pulsá al switch B y corré a la bóveda 1. Cruzá el cielo raso y tomá la segunda llave.

• Bajá a la otra terminal y luego a las vías. Corré más allá de la primera puerta y seguí al punk. Pulsá el botón y entrápor la tercera puerta al templo Masónico. Pulsá el botón C y luego el B. Seguí la línea de puntos. Usá las dos llaves en las cerraduras. Tomá el mazo, volvé a la terminal y subí hasta el cano inundado. Saltá y agarrate de la pared opuesta. Movete, saltá sobre la reja y tomate de las manijas del techo. Andá hasta el pasaje y seguilo hasta el molinete. Usá el boleto en él.

• Bajá las escaleras y usá el mazo en la puerta. Presioná el botón y bajá por la abertura luminada. Subite al carro y presioná el botón para abrir la reja de la última terminal. Bajá por todas las pendientes y salí del nivel.

Misión 11: LUD'S GATE
Objetivo: Recorrer el museo y hallar el Ojo de Isis.

• Bajá al área con las dos piletas y doblá a la derecha. Saltá el alambrado y trepá. Detenete a mitad de camino del pasadizo y bajá al cuarto del guardia. Mové el bloque de piedra a través del cuarto, abrí la puerta y corré hasta la sala de exhibiciones. Trepea el pilar A y saltá por la abertura B al otro cuarto. Empujá el bloque que está frente a la puerta, trepá sobre él y volvé a la exhibición. Saltá sobre el pilar C, luego a D y volvé al cuarto del guardia. Tirá del bloque de piedra y volvé al hall de



Estrategias

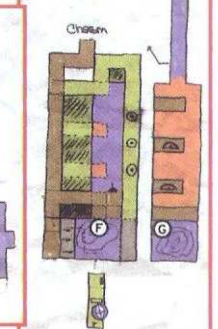


exhibición. Trepá a A, agarrate del techo sobre el pilar E, andá hasta F y pulsá el botón. Volvé a A y saltá a G, luego a H y presioná al botón. Volvé a B y seguí trepando hasta arriba. Andá hasta el área I, rodeá la esquina desde esa cornisa antes de la pendiente. Salvá el juego y deslizate. Saltá y tomate de la cornisa (no falles acá, porque caerás en territorio inexplorado). Subite y tomá el líquido para embalsamar.

• Tomá el pasaje que rodea la esfinge. Saltá, agarrate del techo y seguí hasta que veas la escena. Aquí deberías salvar. Bajá con cuidado por la esfinge, encargate de los guardias y subí las escaleras. Saltá y tomate de la cornisa. Mové el bloque hasta la cornisa y saltá al piso. Saltá de nuevo y usá el bloque para trepar más alto. Andá a la derecha al pasaje y seguilo hasta que puedas mover el bloque por el otro lado. Tirá del otro bloque, repetí los movimiento de vuelta y regresá a la sala de las dos piletas. Subí los escalones hasta el principio del nivel.

• Usá el líquido de embalsamar en la sala azul, salí por la otra puerta y bajá al agua. Sacá el minisub y doblá a la derecha. La abertura de la cueva con la caja de madera contiene aire. Andá al área de ladrillos rojos y seguí la corriente hasta el almacén. Subí y metete en la siguiente pileta. Pulsá la palanca de la escotilla abierta, subite a ella y pulsá el botón. Metete en el almacén y trepá directamente enfrente. Matá al guardia y tomá la llave.

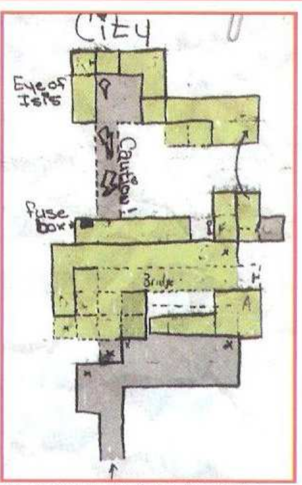
• Buceá hasta la pileta en L, esperá a que el buzo te ataque. Matalo a él y al lagarto. Sumergite bastante, dobla a la derecha y buscá la caverna iluminada de amarillo (sala A). La sala B tiene aire. Andá a la sala C, pulsá el switch y volvé por aire. Andá a la sala D y pulsá **ese** switch. Seguí por D, E y F, parando por aire cada vez. Tomá el minisub antes de atravesar F, seguí el pasaje hasta el final y subí hasta la sala de calderas. Metete en la siguiente pileta y pulsá el switch para apagar el fuego. Cruzá al otro lado pasando los pistones y metete en la sala detrás de la cascada. Usá la llave. El botón abre una compuerta en la cevrna G. Andá a G, cruzá las plataformas con los pistones,



movete a la cornisa izquierda (seguí la flecha en el mapa). En cada grieta, saltá y tomate de la cornisa.

Misión 12: IN THE CITY
Objetivo: Derrotar a la villana y recuperar el Ojo de Isis.

El Ojo de Isis le ha dado a la criminal un poder tal que no sólo tus balas no la afectan, sino que dispara grandes bolas de energía. Cada una de éstas te quitará el 75% de salud con sólo rozarte. Mantenete en movimiento: ella no



es una gran tiradora. Acercate continuamente a ella. A medida que te acerques, ella buscará otro lugar donde ubicarse, dándote respiros. El mapa está marcado con unas X en los lugares donde podés ocultarte de sus disparos. Ella se detiene a recargar cada 10 o 12 tiros: usá este momento para cambiar de posición. Con estas pistas, debés hacer lo siguiente: Seguila afuera de su oficina, subí por la rampa y trepá al área A. Saltá, agarrate del techo y cruzá hasta B. Subite a la cornisa C y corré hacia el switch de D. Volvé a E y pasá a F, seguí el puente por G, saltá hasta la pared escalonada de H y arrastrate dentro de I. Date vuelta y trepá. Corré y saltá a J. Disparale a la caja de fusibles. Volvé al área G y saltá a K, trepá a L, cruzá y bajá hasta M. Pulsá el botón para desconectar la energía y recobrar el artefacto.







¡Todos los Kills del juego más sangriento de la historia!

Para ejecutar un Kill específico, debés mantener presionados los botones que figuran en la lista cuando el rayo le dé a tu personaje. Luego, caminá hacia tu oponente y presioná el botón X para iniciar cualquiera de los Kills.



CLEETUS
- TK1 - Cualquier botón
- TK2 - Δ+L1
- TK3 - □+Δ+L1



MAMMOTH
- TK1 - Cualquier botón
- TK2 - ↑+Δ
- TK3 - ↓+○+□

TORMENTOR
- TK1 - Cualquier botón
- TK2 - Δ+○
- TK3 - □+○+↑



ODDBALL
- TK1 - Cualquier botón
- TK2 - ←+L1
- TK3 - □+○+X



BELLADONNA
- TK1 - Cualquier botón
- TK2 - ←+X
- TK3 - Δ+X+L1



DOCTOR FAUSTUS
- TK1 - Cualquier botón
- TK2 - □+L1
- TK3 - ↓+○+X

THE IMP
- TK1 - Cualquier botón
- TK2 - □+↓
- TK3 - Δ+X+→



VIOLET
- TK1 - Cualquier botón
- TK2 - Δ+○
- TK3 - □+○+↑



CAIN *
- TK1 - Cualquier botón
- TK2 - □+○
- TK3 - Δ+X+→

JUDAS *
- TK1 - Cualquier botón
- TK2 - Δ+X+↓
- TK3 - Δ+○+↑



MARUKKA *
- TK1 - Cualquier botón
- TK2 - X+L1+→
- TK3 - ○+X+L1+←

* Personaje secreto.

ESTRATEGIAS PARA LOS BOSSES





• Boss 1: Bestia Cornuda
Corré de un extremo a otro de la habitación para esquivar su cola-látigo y sus saltos y mucho cuidado con sus bolas de fuego. Lanzale los cuchillos desde lejos.

• Boss 2: Monstruo de Dos Cabezas
Sus ataques pueden ser letales. Lanzale los cuchillos, pero no te acerques demasiado a la barrera de fuego.

• Sub-Bosses 3: Dragones Gemelos
Cubrite tras los árboles, lanzale los cuchillos y volvé a ocultarte. Podés atacarlo por los costados también, pero él puede rodar hasta vos.

• Boss 5: Matón Demoníaco
Debés golpear y moverte. Saltá adelante y atrás para mantenerte alejado de él y, cuando puedas, arrojale algunos cuchillos. Esquivá sus ataques moviéndote atrás y adelante.





• Boss 6: Araña Gigante
Para matar a las arañas bebés, saltá sobre ellas o usá las bombas de humo. Movete a izquierda y derecha para esquivar los ataques de la araña gigante y usá los cuchillos o los puños.

• Boss 8: T-Rex Alado
Cuando esté en tierra, atacalo con golpes y patadas. Cuando se eleve, tratá de quedarte detrás de él ya que sus llamas son difíciles de esquivar.

• Boss 9: Capitán del Barco
Usá tus cuchillos cada vez que veas una abertura. Cuando se acerque, usá las bombas de humo y magia.

• Boss 10: Matón Demoníaco Alado
Todos sus ataques son físicos, así que es fundamental mantenerse lejos. Usá la misma estrategia que el boss 5. Cuando está en el piso, es muy susceptible a las bombas.

• Boss 11: Dragón
Atacalo con cuchillos desde lejos. Si estás demasiado lejos, puede ser que no lo veas. Escuchá el sonido de sus llamas y saltá a los costados.

• Bosses 12 y 13: Serpientes de Nieve
Los cuchillos son muy efectivos. Esquivá su aliento de hielo saltando a los costados. Para salvarte de la avalancha, buscá refugio en el extremo izquierdo o en la parte superior.

• Boss 14: Demonio Samurai
No se te ocurra ponerte detrás de él. Mantenete alejado y lanzale cuchillos (habrás notado que éstos son el arma más efectiva). Para esquivar sus ataques, utilizá el salto.

• Boss 15: Lord Demonio
Esquivalo mientras esté flotando. Cuando baje, saltá de un extremo a otro y lanzale los cuchillos. Usá todas las bombas y la magia que tengas: esta es la batalla final.

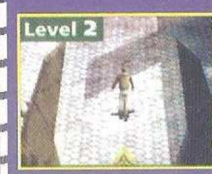






GUIA COMPLETA DE TRUCOS.

LEVEL PASSWORDS



- Nivel 2: METROPOLIS
- Nivel 3: DEEPDARK
- Nivel 4: TEMPLEME
- Gladiator (boss): GEEHEISBIG
- Nivel 5: HOTROCKS
- Nivel 6: GOINGDOWN
- Nivel 7: WOWTHATSHOT
- Kryll Thular (boss): BIGWORMGUY
- Nivel 8: JAILBREAK
- Nivel 9: THUNDERDOMES
- Nivel 10: MAGICGARDEN
- Nivel 11: SPOOKYMESAS

PASSWORDS ESPECIALES



Harry flotador: **ZEROGHARRY**



Harry cabezón: **BIGHEADHARRY**

Harry flaco: **2DHARRY**



Ver créditos: **CREDITS**



99 vidas: **STEVECRANEME**



Ver todas las películas: **PLAYMOVIES**



Ver todas las escenas comic: **PITFALLCOMIC**



Desactivar Witty Banter: **STOPTALKING**



Ganar 10 vidas extras en el próximo juego: **GIVEMELIFE**

PITFALL ORIGINAL Y OTROS TRUCOS:

Para acceder a Pitfall, ingresá CRANESBABY en la pantalla de passwords (nota: Si estás jugando el juego y ya llegaste muy lejos, no presiones la tecla START: la máquina se reseteará, llevándote al comienzo del juego nuevamente).



Cabeza de programador: En la versión 2600, presionea R1 y R2 para que la cabeza de Harry cambie a la de uno de los programadores.



Cabeza de Elvira: Presiona R1 y m simultáneamente. Tu cabeza cambiará a la de la pequena hija del jefe de programadores.



Vidas infinitas: Presioná L1 y L2 simultáneamente.

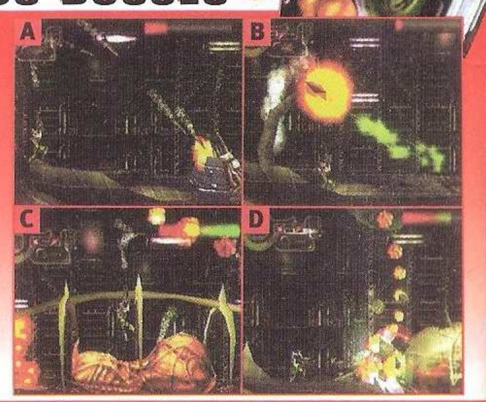


Coco parlanchín: Presionando R1 y Δ cuando hay un cocodrilo en la pantalla, harás que éste diga 'Hi, Mom!'.

THE CONTRA ADVENTURE

ESTRATEGIAS PARA LOS BOSSES

Boss Nivel 1: El Tren
•The Launcher - Dificultad: Baja.
Usá los misiles rastreadores (Homing Missiles). Corré hacia atrás para esquivar sus tiros azules.
•The Alien Eye - Dificultad: Media.
Usá las granadas. Cuando esté desparramando toda su sustancia verdosa, corré debajo de él.
•Saccule - Dificultad: Alta.
Usá el Spread contra las arañas, pero concentrate en el objetivo principal. Usá una Smart Bomb.
•Module - Dificultad: Alta.
Usá todas las Smart Bombs, los misiles rastreadores y dejá que tu arma haga el resto.

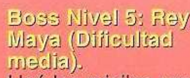




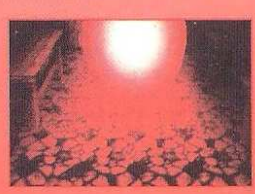
Boss Nivel 2: Torres Laser Gemelas (Dificultad baja).
Preparate a saltar bastante: te mantendrás a salvo de las explosiones. Usá las Smart Bombs.

Boss Nivel 3: Máquina Calavera (Dificultad media).
La clave son las granadas. Usá las Smart Bombs y da continuos pasos a los costados.

Boss Nivel 4: Bio Tanque (Dificultad baja).
El segundo es el más complicado: seguilo y dale con el Flak Cannon.



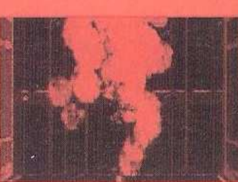
Boss Nivel 5: Rey Maya (Dificultad media).
Usá los misiles rastreadores: podrás correr por todo el lugar sin preocuparte por apuntar mucho.

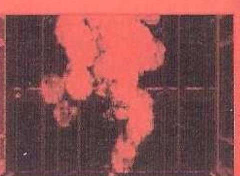


Boss Nivel 6: Guardia Mecanizado (Dificultad baja).
Debés usar 5 Smart Bombs y las plataformas si la cosa se pone densa. Mantenete lejos.



Boss Nivel 7: Globo Flotante (Dificultad alta).
Usá el lanzallamas. Esquivar sus lasers es un sencillo 1-2-3 a la izquierda o a la derecha.





Boss Nivel 8: Araña Alienígena (Final) (Dificultad baja).
Usá la ametralladora standard y una o dos Smart Bombs ubicadas con astucia.

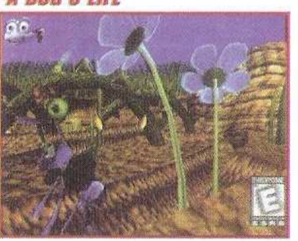






Consejos útiles de la tía Panchita

-A BUG'S LIFE



Este arcade está basado -logicamente- en la exitosa película de Disney conocida aquí como *Bichos*. En él personificamos al protagonista, la hormiga Flick, que es el encargado de recorrer los niveles, de una excelente calidad gráfica, resolviendo puzzles y enigmas y sorteando todo tipo de trampas (muy al estilo *Crash Bandicoot*). Las secuencias animadas corresponden en gran parte a la película, por lo que aconsejamos ver el film primero antes de jugar con este arcade. El punto flojo del juego reside en los controles, algo complicados, y en las cámaras, que en algunas ocasiones no se ubican de la manera más indicada para que podamos apreciar mejor la acción. Los bosses están muy bien hechos y es todo un desafío vencerlos. Las voces son excelentes, así como la música, que acompaña a la perfección cada instante de la aventura. Un recomendable producto para los más chicos y, por qué no, para los no tan chicos también.

-DARKSTALKERS 3



Este juego es la versión que le ha devuelto el crédito a Capcom con su serie de *Darkstalkers*. Un arcade de lucha en 2D que no tiene nada que envidiarle a los *Street Fighter*. Gráficos excelentes y vistosos, personajes muy bien logrados y con muy variadas formas de lucha, escenarios aceptables y música acorde. El Modo Entrenamiento sirve de excelente ayuda para no entrar en las luchas sin la menor idea de cómo combatir. *Darkstalkers 3* es una muy buena opción para aquellos fans de las luchas en 2D.

-TWISTED METAL III

Acción, velocidad, disparos, explosiones y oleadas furiosas de adrenalina. Esa es la oferta -nada desdeñable, por cierto- del *Twisted Metal III*.La nueva versión



del clásico de 989 Studios llega totalmente renovada con respecto a las anteriores. Los gráficos han sido notablemente mejorados, los niveles diseñados con mayor cuidado y la física de los autos al moverse fue tomada de la realidad. Se han mantenido los mismos personajes y se han agregado algunos nuevos. Si sos un loco de volante y te gustan las competencias desleales, *TWIII* es para vos.

-NBA LIVE 99



Otra joya de EA Sports. *NBA Live 99* es muy superior a todos sus antecesores. La IA ha sido llevada a niveles altísimos, la jugabilidad es sensacional, los movimientos de los jugadores están sacados de la realidad e, incluso, se pueden apreciar las expresiones de los mismos en el medio de la jugada. Los movimientos que los jugadores pueden realizar abarcan todos los conocidos, desde las tradicionales volcadas hasta los amagues cuando uno apunta a un compañero y se la entrega a otro. No es necesario mencionar la calidad de los gráficos (es un juego de EA Sports) pero se puede hacer hincapié en que todos estos detalles serían sólo éso si el juego no fuese bueno; y *NBA Live 99* es excelente por donde se lo mire. Hasta es recomendable para todos aquellos que ya están hartos de ver a negros yanquis de dos metros de altura en todos los canales de TV.

-STREET FIGHTER COLLECTION 2

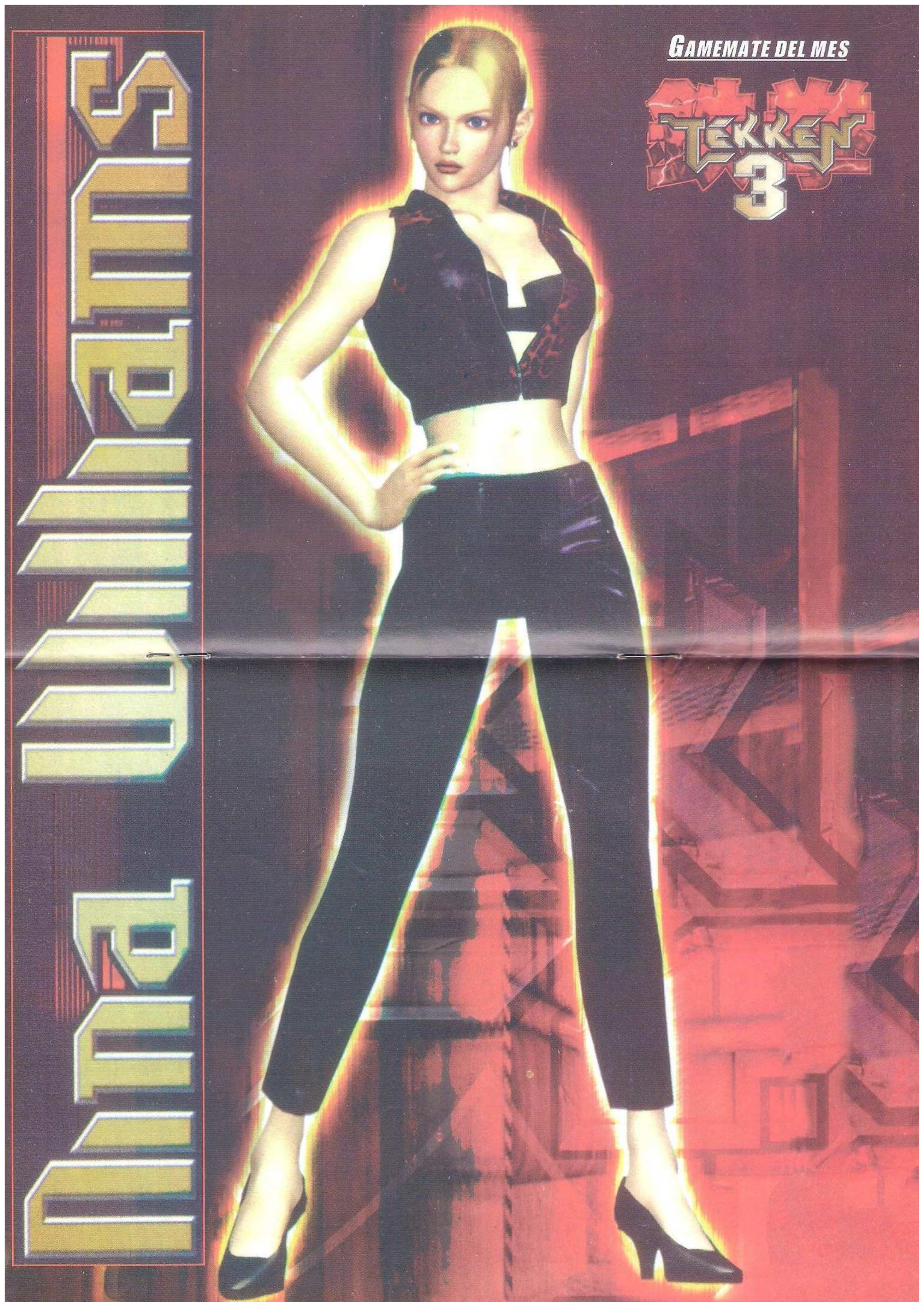
Esta es la colección que los fans de *Street Fighter* habían estado esperando. Una recopilación con todos los *Street Fighters* desde *Street Fighter 2*, (incluso el original, que ya es considerado un clásico). Cada uno de los juegos ha sido perfeccionado y se podrán notar detalles que nunca antes te habías dado cuenta que estaban. Así y todo, el modo Hyper Fighting sigue siendo el elemento más sólido de lucha de la serie. El pack trae también algunos extras como arte, pistas sobre lucha y datos de los personajes que se convierten en un gran incentivo a la hora de jugar repetidamente con cada uno de lo juegos y que completan una entrega excelente. Street Fighter Collection 2 es, en definitiva, un pack de colección que ningún fan de los video-juegos en general (no sólo de esta serie) debería darse el lujo de no tener en su juegoteca.



-FORMULA 1 98

Este simulador de carreras no guarda demasiadas diferencias con su antecesor. Tal vez la más notoria (y el principal motivo por el que puede atraer al público) es la actualización de los autos, las escuderías y los circuitos. Existen, además, variados modos de juego, por lo que el estilo particular de cada jugador se verá contemplado sin dudas. El problema reside en que, por ejemplo, el modo arcade es demasiado arcade y, por consiguiente, un tanto fácil y aburrido, aunque podés correr sin preocupaciones, chocando a los rivales, tomando atajos y hasta paseando; mientras que el modo simulación se convierte en casi una pesadilla: muy dificultoso y un auténtico reto para especialistas, dado lo alto de la IA de los pilotos rivales: estarás enfrentándote a los verdaderos Hakkinen, Schumacher y cía. Los gráficos han sido mejorados en base a polígonos y texturas, el movimiento de los autos está bien conseguido y los controles son acertados.

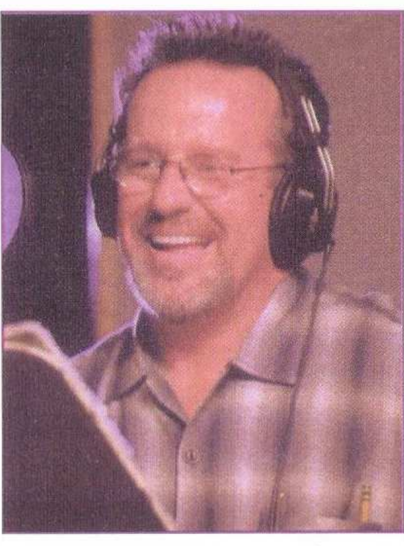



GAMEMATE DEL MES
TEKKEN 3
Nina Williams

¡Una charla con Blasto!

REPORTAJE A PHIL HARTMAN

La voz de Blasto



Es muy probable que ya lo conozcas por su labor en la comedia *News Radio*, por el canal Sony, y es que Phil Hartman (a pesar de no ser muy conocido en nuestro país) goza de una gran reputación en EEUU. Es por éso que los responsables de *Blasto* no dudaron un segundo a la hora de elegirlo para dotar a su personaje de una voz muy personal y carismática...

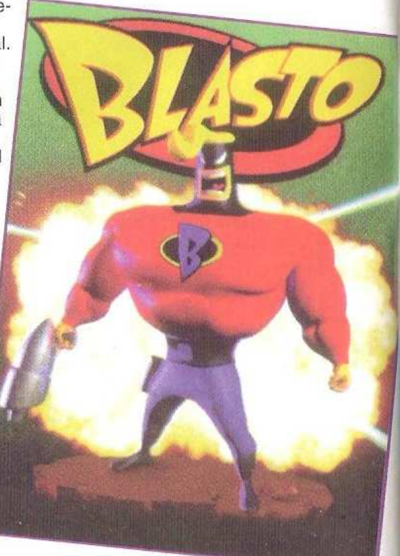
A pesar de que se atrasó un poco en salir, debés estar bastante orgulloso de *Blasto*, ¿no?
En realidad, terminé participando del proyecto por accidente. Decidieron que necesitaban la voz de alguien famoso y me ofrecieron la oportunidad de hacerlo. Era la chance de hacer algo que nunca antes había hecho. Cuando vi que el personaje tenía una onda retro, años 30, supe que estaba hecho para mí. Tengo una voz grave, parecida a los locutores de radio de la década del '30. Así que no dudé un instante en aceptar. Estoy muy satisfecho por el resultado.

¿Trabajaste sobre un guión o preferiste que el juego estuviera más terminado para poder meterte mejor en el personaje?
Bueno, me encontré con los creadores del juego antes de que estuviese terminado, y me mostraron algunas versiones previas del tipo de actividades y situaciones que Blasto debería enfrentar. Fueron ellos los que me introdujeron en el mundo 3D, algo que nunca había tenido la suerte de experimentar. Trabajé sobre un guión, sí. Pero hubo mucho lugar para la improvisación. Me dieron la libertad de decir lo que se me ocurría. Por ejemplo, si le disparaba a un alien, decía *(poniendo la voz de Blasto)*: ¡TOMÁ ÉSO, VISCOSA BOLA VERDE! Pero también podía decir ¡OOH, ÉSO DEBE DOLER! o ¡ÉSO TE DEJARÁ UNA MARCA... LO SIENTO! Grabé seis horas completas de todas las cosas que Blasto podía llegar a decir. Hice mucho material, aunque no sé que porcentaje de él usaron en el juego.

¿No es grandioso andar friendo alienígenas por doquier?
Sí, fue realmente muy divertido. La idea, los gráficos, todo. Me hicieron ver los dibujos y los bocetos de los personajes y empezamos a trabajar en lo vocal. Los ametrallé a preguntas sobre cómo era hacer las cosas que ellos hacían. Es un área única en el mundo del entretenimiento a la que no había tenido acceso jamás. Tenía mucha curiosidad al respecto. Algunos de los diseñadores eran chicos de no mucho más de veinte años.

Si Blasto pasara a tener una serie animada en TV, o donde sea, ¿seguirías interpretando su voz?
Haría todos los esfuerzos posibles por conseguirlo. Ya he trabajado antes en el mundo de los dibujos animados. Comencé haciendo una obra de teatro donde interpretaba solamente a una voz. Eeso me abrió el camino: la gente de Hanna Barbera me contactó por intermedio de Gordon Hunt (el padre de Helen Hunt, la actríz de Twister y Mejor... Imposible). Así que ya tengo experiencia con esas cosas y es algo que disfruto mucho haciéndolo.

¿Creés que los juegos interactivos y la TV tendrán un rol importante en el futuro?
Absolutamente. Juegos como éste son pioneros en territorios que unicamente podemos imaginar. Cuando empezás a considerar los avances tecnológicos de los últimos veinte años, te quedás asombrado. Algún día tendremos entretenimientos holograficos interactivos, donde se podrá tener hologramas de actores en tu propio living. Es sólo cuestión de unos pocos pasos tecnológicos más y tendremos cosas asombrosas a nuestra disposición. Incluso, algunos actores se preguntan *'Si vamos a tener un John Wayne artificial, ¿qué será de mí? ¿Tendré trabajo?'*. Pero yo no me preocupo mucho por éso. Realmente me siento parte de una industria (el entretenimiento interactivo) que crecerá asombrosamente en el futuro. Es el lugar indicado donde estar. El lugar de la diversión.





¡Tu referencia nº 1 para códigos secretos, estrategias y tácticas!

-NANOTEK WARRIOR
Arma de rayos:
Cuando termines el juego en el modo Hard, recibirás un arma especial de rayos. Con este password la obtendrás sin tener que terminar el juego. Ingresá a la opción Password y presioná



X□∆○□○X∆X. Serás llevado al nivel 1con tu nave llena de lasers y tu nueva arma de rayos, la que podés usar presionando ○.

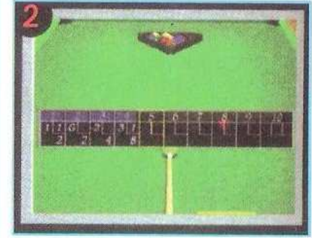
-TOBAL 2
Cambiar de tamaño y jugar como el boss:



En la pantalla de selección de personajes, mantené presionado L2+R2. Sin soltar, presioná X para elegir el personaje. Durante el juego, presioná L2 para achicar al personaje y R2 para agrandarlo. Para jugar como Mufu, terminá el juego en Easy; para Nork, en Normal; para Emperor Udan, en Hard.

-POOL HUSTLER
Modo Bowlliard oculto:





En la pantalla de títulos, presioná ↑ ↑ ↓∆∆XX←→□○. Andá al Menú Principal y verás una nueva opción llamada Bowlliard, que combina el bowling con el pool.

-S.C.A.R.S.
Copas, autos y modos:



Presioná START en la pantalla de títulos. Luego, en la pantalla de selección de jugador, elegí tu número de jugadores. En la pantalla de selección de juego, elegí Options y, en la pantalla de Options, elegí Settings. Ingresá en la opción Password e ingresá cualquiera de las siguientes:







GLASSX - Activa la Crystal Cup.
ZDPEAK - Activa la Zenith Cup.
DESERT - Activa el auto Scorpion.
RUNNER - Activa el auto Cheetah.

RIVAL SCHOOLS UNITED BY FATE

Combos:
4 golpes - 32% daño: GB GB GA ←+PA.
8 golpes - 80% daño: ↓+PA ↘+PA ↓ ↙ ←+PA ↘+GA →+GA.
10 golpes - 38% daño: GB GB GA → ↓ ↘+PA.

Movimientos especiales:
Beautiful Spin: → ↓ ↘+P.
Groovy Punch: ↓ ↙ ←+G (cargar).
Groovy Knuckle: ↓ ↘ →+G (cargar).
Exciting Kick: ↓ ↙ ←+P.
Stomp Kick: ↓+P (en el aire).
Wonderful Kick: ↓ ↘ → ↓ ↘ →+P.
Rival Launcher: ↓ ↙ ← ↓ ↙ ←+P.



ALLVID - Activa los códigos.
ROCKYY - Activa la Diamond Cup.
XPERTS - Activa el modo Challenge.
RATTLE - Activa el auto Cobra.
MYSTER - Activa el auto Panther.

-TEST DRIVE 5

Autos bonus y modo persecusión:

Desde el Menú Principal, elegí Quick Race, o debajo de Full Race







Option, elegí Drag Race y conseguí un buen tiempo que te dé un puntaje alto. Una vez terminada la carrera, salí del juego y elegí Quit. En la pantalla de High Scores, ingresá tu nombre como NOLIFE. Esto te dará tres autos bonus: Chris' Beast, Pitbull Special y Behold The Migthy Maul. Para activar la persecusión policial, conseguí un buen tiempo y, en la pantalla de High Scores, ingresá el nombre VRSIX. Volvé al Menú Principal y elegí Full Race. En la pantalla de Select Race Type, elegí la opción Cop Chase. Ahora podés elegir entre cuatro tipos diferentes de patrulleros. Tu objetivo es arrestar la mayor cantidad de infractores que puedas mientras vas ganando puntos. Usá R2 para activar la sirena.

-THE UNHOLY WAR

Personajes, campos de batalla y mapas secretos:







Hay sólo tres secretos en este juego y cada uno de ellos utiliza el mismo código, pero en diferentes lugares. El código es ○+□, SELECT, SELECT, SELECT, SELECT, START, START, START, □, □, ○, ○+□.

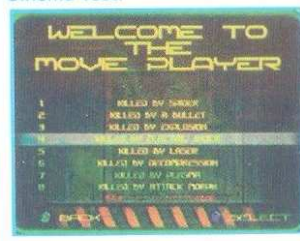
• Personajes secretos: en la pantalla de Mayhem Selection, posate sobre Set Teams y ejecutá el código.

• Campos de batalla secretos: En la pantalla de Mayhem Selection, posate sobre Accept Teams y ejecutá el código.

• Mapas secretos: En la pantalla de selección de estrategia, posate sobre Set War y ejecutá el código.

-FADE TO BLACK

Cinema Test:



En la pantalla de Passwords, ingresá □△○X○△. Luego presioná START. La pantalla dirá que ingresaste un código no válido. Salí de la pantalla y reingresá en la pantalla de Passwords. Ahora, presioná □X○△○X. Pasarás a una pantalla en la que podrás ver las escenas filmadas.

-SPICE WORLD

Spice Girl gigante y pantallas secretas:



• Elegí a una Spice Girl y, en la pantalla de Mixing Room, mantené presionado START y presioná



○□○□: tu Spice Girl se convertirá en una gigante.

• Elegí a una Spice Girl y, en la pantalla de Mixing Room, mantené presionado START y presioná ○△△○, soltá START y presioná simultaneamente L1L2R1R2: una pantalla secreta aparecerá.

-CIRCUIT BREAKERS

Carrera nocturna:





Elegí tu auto y, en la pantalla de selección de pista, presioná simultaneamente L1L2R1R2. Si ingresaste el código correctamente, un ícono aparecerá. Seleccioná cualquier pista y comenzá una carrera: cuando está comience estarás corriendo de noche.

-SOVIET STRIKE

Trucos varios:

Andá a la pantalla de Passwords e ingresá cualquiera de las siguientes opciones:

• Para 4 intentos - SADISSA
• Para combustible infinito - EARTHFIRST
• Para un mundo en paz - QUAKER
• Municiones y combustible infinitos y helicóptero invencible - MIDNIGHOIL
• Municiones, combustible e intentos infinitos - FUGAZI

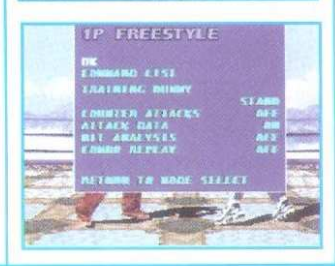


-TEKKEN 3

Grabar los combos:

Este es un truco que te permite grabar tus combos y repetirlos en el Practice Mode. Primero seleccioná este modo y elegí un personaje. Andá a la pantalla de



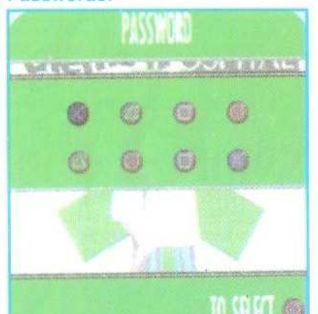




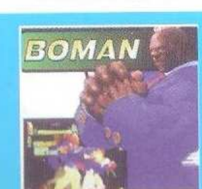
Freestyle y presioná L1+L2+R1+R2+m. Sabrás que pusiste el código correctamente cuando veas el siguiente texto en la parte inferior de la pantalla: PLAY(SEL)REC(DOWN). Para grabar, presioná 2+SELECT. Para dejar de grabar, presioná SELECT. Para ejecutar tu combo nuevamente, presioná SELECT otra vez.

-THEME HOSPITAL

Passwords:







Combos:
5 golpes - 54% daño: GB GB GA →+PA ←+PA.
7 golpes - 79% daño: GB GB GA →+PA ↓↘→+GB ↓↘→+GA ↓↘→+GA.
11 golpes - 95% daño: PB PB GA PA ↓↘→↓↘→+G.

Movimientos especiales:
Great Upper: ↓↘→+G

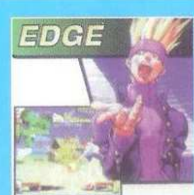
Durante Haymaker
Straight: ↓↘→+GB.
Haymaker Straight: →↘↓↙←+G.
Great Rush: →↓↘+G.
Great Lariat: ↓↙←+G.
Best Rush: ↓↘→↓↘→+
Great Cross: ↓↙←↓↙←+G.

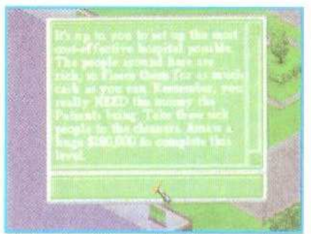


RIVAL SCHOOLS
UNITED BY FATE

Combos:
5 golpes - 34% daño: PB PB GA →+PA.
7 golpes - 67% daño: GB GB PA ↓↙←↓↙←+GA.
5 golpes - 55% daño: PB PB GA →+GA ↓↘→+GA.

Movimientos especiales:
Reversing Blade Strike: ↓↘→+G.
Destructive Kick: ↓↙←+P.
Rising Blade Abuse: ↓↘→+P.
Bloody Festival: ↓↘→↓↘→+G.
Rival Launcher: ↓↙←↓↙←+G.





Seleccioná la opción Password en el menú principal e ingresá cualquiera de las siguientes opciones:
Nivel 2: X○□△△○□X
Nivel 3: ○○△□X△○△
Nivel 4: □△○□XX△○
Nivel 5: ○△□○X△○□
Nivel 6: □△□○X□X○
Nivel 7: □△△○X□△○
Nivel 8: X△□○△○□X

-TENNIS ARENA
Personajes y cancha secretos:





Este truco te permitirá jugar como Kochev y McKenzie, los dos jugadores ocultos, y abrirá también el Canyon Court, el cual no está normalmente disponible en el Smash Tennis Mode. En el logo de Smart Dog, presioná rapidamente ↑ ↓ ← → START. Oirás un grito de alegría si lo hiciste bien.

-THUNDER TRUCK RALLY
Tracción Aumentada:







De vez en cuando pasa que un código nuevo aparece para un juego viejo sin motivo aparente. Bueno, este nuevo truco le dará una tracción mayor a tu camión, lo que te permitirá subir cuestas extremadamente empinadas sin perder velocidad. En el menú principal presioná ← L1 R2 R1 ← R2 R2 R2. Si lo hiciste bien, oirás un eructo confirmándolo.

-WCW NITRO
Modo Voodoo:

Con este código harás que las cabezas de los luchadores se achiquen cada vez que dan un golpe o se agranden cada vez que reciban uno. Andá a la pantalla de





selección de personaje y presioná L1 L1 L1 L1 L1 L1 L1 L2+ SELECT. Oirás un sonido si lo ingresaste correctamente.

-N20
Trucos varios:



En el Menú Principal, andá a Game Options. Dentro de este menú, andá hasta Enter Code e ingresá los siguientes códigos:



• Pared de fuego: XX□XXX△△.



• Armas: □X○□X□○□.
• Vidas infinitas: ○XX△□△□○.
• Acceso a cualquier nivel: □△○△X△□X.
• Nave Bonus: XXX□△○X△.
• Acceso a nivel bonus: □□□△○△□□.
• Efecto de agua: mX□△△○△○.
• No resetear bonus luego de morir: □△X△○□△X.
• Desactivar trucos: □□X○○○○△.

-TEST DRIVE: OFF-ROAD 2
Vehículos secretos:





En la pantalla de Selección de Transmisión (para Single Race o World Tour), mantené presionado SELECT e ingresá cualquiera de los siguientes códigos:



• Micro Escolar: L1↑L2↓↓L2L2R2.
• Camión de Helados: R2L2L2↓↓L2L2R1.

-G DARIUS
Prólogos y Epílogos:



Este código te permite tener aceso a todos los prólogos y epílogos que hay en el juego. Pero, de todas formas, debés jugar todo el G Darius e ir ganando las opciones por vos mismo. Andá a la pantalla de Options, ubicate sobre Movie e ingresá el siguiente código: ←→←→, presioná y mantené presionado L1+L2+R1+R2 y, finalmente, presioná 0 o START.

-ROGUE TRIP
Trucos varios:









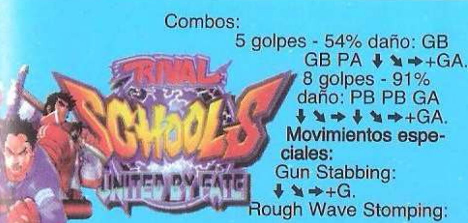
Entrá a Options e ingresá cualquiera de los siguientes códigos en la pantalla de Password:
• Combatir al boss 1: ○R2R1□L1R2.
• Pickups dobles: L1L2○L1R1□.
• Película de Duke Nukem Time To Kill: □□○○△△.
• Activar Platillo Volador: R1□X□L2○.
• Activar Goliath: △L1R1XL2L2.
• Activar Helicóptero: L1△R2△△R1.
• Activar Nightshade: R1R2L1L1X○.
• Nivel Funtopía: X○L2X□L1 (sólo en modo Challenge).
• Nivel Gulch: X□○L1L2□ (sólo en modo Challenge).
• Aumentar armadura: R1△R1△L1□.
• Saltos infinitos: ○□R2X△.
• Turbo infinito: □X○△R1R2.





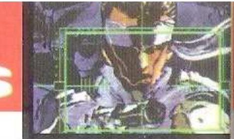
Combo:
4 golpes - 35% daño: GB GB GA →+GA.
Movimientos especiales:
Gate Elbow: ↓↘→+G.
Dancing Cyclone Kick: ↓↘→+P.
Leg Up: ↓↙←+P.
Reflex Stance: ↓↙←+G.
Durante: Launch Pad: GB GA PA PB PB PB
Bully Beater: PB PB PB GB GA PA
Falter Bash: GA GB PB PA
Air Feast: PA PB PB PB GB GA.
Skull Aura: ↓↘→↓↘→+G.
Reflex Barrage: ↓↙←↓↙←+G.
Aerial Barrage: ↓↙←↓↙←+P.





Combos:
5 golpes - 54% daño: GB GB PA ↓↘→+GA.
8 golpes - 91% daño: PB PB GA ↓↘→↓↘→+GA.
Movimientos especiales:
Gun Stabbing: ↓↘→+G.
Rough Wave Stomping: ↓↘→+P.
Rock Smashing: →↓↘+G.
Clapping Head Destruction: ↓↙←+G.
Thunder Clap: →↘↓↙←+G.
Double Pound: ↓↘→+G.
Cannon Ball: ↓↘→+P.
Super Gun Stabbing: ↓↘→↓↘→+G.
Concrete Smash: ↓↙←↓↙←+G.





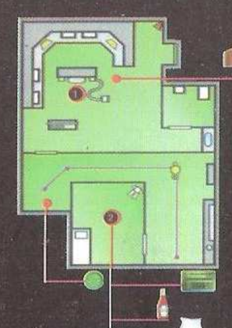


¡Espionaje táctico y acción! -Segunda parte-

Como habrás podido ver en el número anterior, Metal Gear Solid tiene todos los condimentos y las características necesarias para convertirse en el más formidable y atrapante juego del fin del milenio. De hecho, ya va en camino de serlo. Acá te entregamos la segunda y última parte de las estrategias y los bosses para que disfrutes a pleno de esta obra maestra...

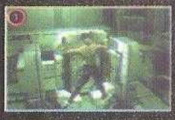
CUARTO DE TORTURAS

CLAVES
- Puerta 6.
- Soldado de Inf.
- Arma de Seg.
- Jefe Darpa.





1. Para sobrevivir a la tortura, debés ser rápido con el botón ○: presionalo siempre, incluso cuando la tortura se haya detenido. Esta es tu mejor estrategia para recuperar la salud perdida. El lo repetirá cuatro veces, así que hacelo bien. Si perdés en este tramo, no vas a poder continuar.
2. **Método 1:** Llamá a Otacon tan pronto como estés en la celda. Te traerá un poco de ketchup, un pañuelo y una tarjeta para el nivel 6 cuando el guardia salga corriendo hacia el baño. Cuando ésto pase, tirate al piso y presioná ○ sobre el ketchup: estarás fingiendo tu propia muerte. El guardia se sorprenderá cuando entre y deberás ponerte de pie velozmente y encargarte de él. Es mejor si salís de la celda primero, para estar más seguro. **Método 2:** Cuando el guardia salga corriendo hacia el baño, escondete debajo de la cama. El volverá y te buscará. Movete rápido y salí de la celda antes de despacharlo. Método 3: Si fallaste con cualquiera de los métdos anteriores, deberás entrar al cuarto de torturas unas cuantas veces. Si lo conseguís, luego de la tercera vez, el Ninja aparecerá.





3. Agarrá todos los items, pero tené cuidado: Ocelot puso una bomba entre ellos. Deshacete de ela encontrándola en tu lista de items, luego presioná ○ para arrojarla. Salí por la puerta y dirigite al piso 1.

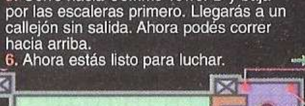
COMMS TOWER

CLAVES
- Puerta 6.
- Guardias.
- Escaleras.

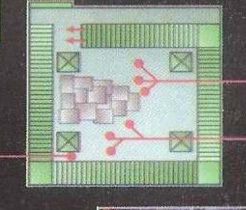
TORRES A Y B

1. No tomes ninguno de los items del primer piso todavía. Apenas seas detectado, corré a toda velocidad hasta arriba. ¡Hay 27 pisos, así que movete! Cuando llegues arriba, la alarma se detendrá y podrás volver abajo y tomar todas las balas si las necesitás. Plantá algunas minas detrás tuyo y los guardias del nivel inferior no te molestarán. Usá la técnica de correr-y-disparar con los guardias que están arriba tuyo.
2. Cuando llegues arriba, subí por la escalera hasta el techo. Te encontrarás a Liquid aquí. Luego de que él haga lo suyo, usá la soga para descender por el costado de la torre.
3. Antes que nada, encargate de los guardias. Ubicate en este rincón y disparale a cada guardia dos veces con el PSG-1. El tercer disparo los matará.
4. Entrá a este cuarto y tomá el Stinger.
5. Corré hacia Comms Tower B y bajá por las escaleras primero. Llegarás a un callejón sin salida. Ahora podés correr hacia arriba.
6. Ahora estás listo para luchar.

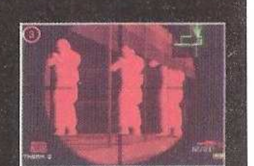














TECHO COMMS TOWER

CLAVES
- Puerta 6

VOLVIENDO SOBRE TUS PASOS

Volvé a la Comms Tower y tené cuidado con las cámaras. Usá las granadas fragmentadoras y, cuando llegues al elevador, preparate para una emboscada. Cuatro guardias fuertemente armados aparecerán, así que calzate los lentes termales y despachalos con tu FAMAS.



BOSS 6: HIND HELICOPTER





Hind tiene tres lugares bien determinados por los que le gusta merodear. Están claramente marcados en el mapa. Asegurate de usar el botón R1 para guardar el Stinger luego de haber lanzado el primer misil. De esta manera, podrás correr a cubrirte en la caja del centro del techo. Nunca te alejes demasiado de la caja: es tu mejor refugio.

Arma indicada: Stinger (15 misiles).
Tiempo promedio: 10 a 15 minutos.
Dificultad: Media/Alta.



CAMPO NEVADO

CLAVES
- Puertas 1, 6 y 7.
- Arboles.
- Cámara de Seg.

Boss!

BOSS 7: SNIPER WOLF (B)





Hay dos maneras de vencerla: con el PSG-1 o el Nikita. Es más fácil y divertido con el Nikita, pero es un desafío mucho mayor con el PSG-1. No te acerques demasiado a los árboles o te dará con facilidad. Debés quedarte atrás, preferiblemente en el rincón derecho. Desde allí podrás disparar mejor por la loma en el centro del campo. Si vas a usar el Nikita, deberás correr hasta la loma para asegurarte de que los cohetes no impacten allí. La verás correr de árbol en árbol.

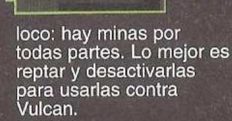
Arma indicada: PSG-1/Nikita
Tiempo promedio: 4'
Dificultad: Media.



ELEVADOR DE CARGA 2

1. Saldrás por aquí. Dirigite hacia la posición 2.
2. Pegate a la pared de arriba para evitar la cámara de seguridad.
3. Corré desde este punto hacia la posición 4.
4. Activá el elevador y bajá. No corras a lo loco: hay minas por todas partes. Lo mejor es reptar y desactivarlas para usarlas contra Vulcan.

CLAVES
- = Puerta 6.
- = Cámara de seg.







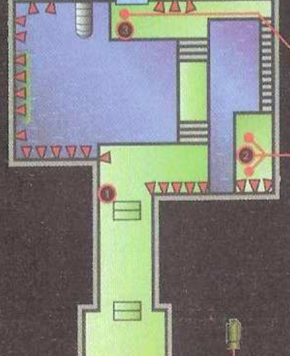
ALMACEN

CLAVES
- = Puerta-trampas.
- = Puertas 6 y 7
- = Cámara de seg.



1. Subí por la pared de la izquierda y esquivá las trampas. Una vez aquí, arrojá una Granada Fragmentadora (Chaff Grenade) y corré hacia la posición 2.
2. Agarrá los Stingers y arrojá una segunda Granada Fragmentadora. Movete hacia la posición 3 lo más rápido que puedas.
3. Atravesá la puerta...





BOSS 8: VULCAN RAVEN

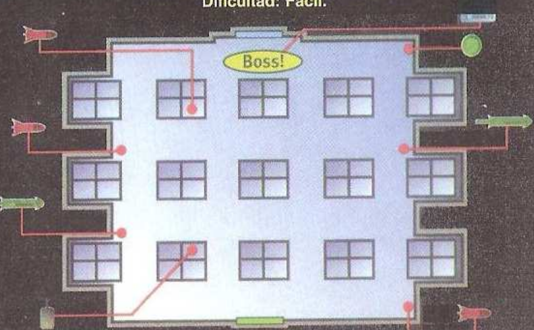






La minigun de Raven jamás se quedará sin balas, así que ni pienses en hacerle disparar en vano. Apenas comience la batalla, corré hacia adelante y dispará hacia la derecha con el Stinger. caminea un bloque más y hacelo nuevamente. Podés acertarle cuatro veces seguidas de esta manera. Luego del cuarto impacto, Raven comenzará a correr, y los Stingers no servirán tan bien como antes. Plantá minas en un sector de la habitación, pero no las ubiques demasiado cerca unas de otras: ésto sólo provocará una explosión en cadena que no afectará en nada a Raven. Utilizá tu detector de minas para no volarte a vos mismo.

Arma indicada: Stinger (4 misiles) y Minas (4).
Tiempo promedio: 5 a 7 minutos.
Dificultad: Fácil.



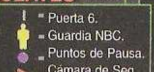


BLAST FURNACE

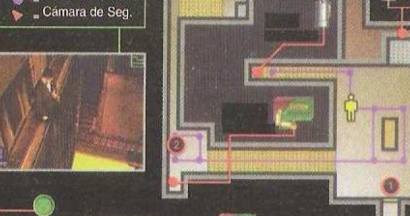
1. Despachá al primer guardia con la SOCOM, tomá los items y subí a la posición 2.
2. Deberás caminar por la cornisa aquí. Agachate cuando el gancho se acerque y pasará por encima tuyo sin tocarte.
3. Metete en este agujero: saldrás a un cuarto de vapor. Atravesalo y verás otro agujero donde meterte al otro lado.
4. Tomá los items y dirigite hacia la puerta de arriba.

CLAVES
- = Puerta 6.
- = Guardia NBC.
- = Puntos de Pausa.
- = Cámara de Seg.



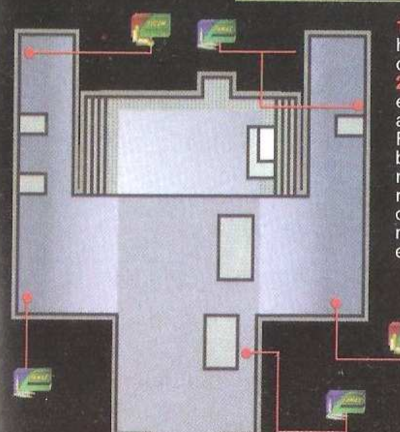








ELEVADOR DE CARGA 1



1. Movete tranquilo y tomá los items. No hay cámaras o trampas por las que preocuparse.
2. Cuando subas al elevador, serás emboscado por tres guardias fuertemente armados. Morirán con 8 disparos de FAMAS cada uno. Si realmente te la bancás, podés noquear a dos de ellos, romperle el cuello al tercero y luego rompérselos a los otros dos. Es posible derrotar a estos tres tipos sin desperdiciar ni una bala. Luego, dirigite al siguiente elevador.





BASE SUBTERRANEA

CLAVES
- = Puerta 7.
- = Piso enrejado.

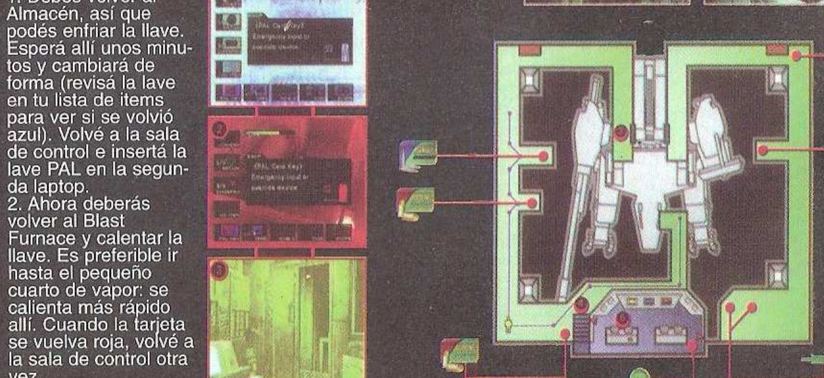
1. No hay guardias en los primeros dos pisos.
2. Subí por esta escalera y dirigite hacia el segundo mapa para más instrucciones.
3. Subirás por la espalda de Metal Gear y terminarás aquí.
4. Matá al guardia con la SOCOM si es necesario y subí a la torre de control.
5. ¡Maldición! La llave PAL se cayó por el foso de drenaje. Deberás bajar y recuperarla. Cuando llegues al otro lado de la espalda de Metal Gear, la alarma cesará y podrás tomarte tu tiempo para conseguir la llave. Hay dos cosas que pueden pasar cuando llegues al foso de drenaje: a) la llave está allí, mansita. Lo único que debés hacer es tomarla y volver a subir; b) la rata se comió tu llave PAL. Esta situación no es la más fácil, pero es mucho más divertida. Debés usar el detector de minas para encontrar la rata. Una vez hecho, ubicá unos C4 y esperá. Cuando la rata pase sobre él, ¡kabooom!
6. Tomá la lave y volvé a la sala de control. Insertá la lave PAL en la primera computadora laptop. Se volverá amarilla por la temperatura de la habitación.





VOLVIENDO SOBRE TUS PASOS

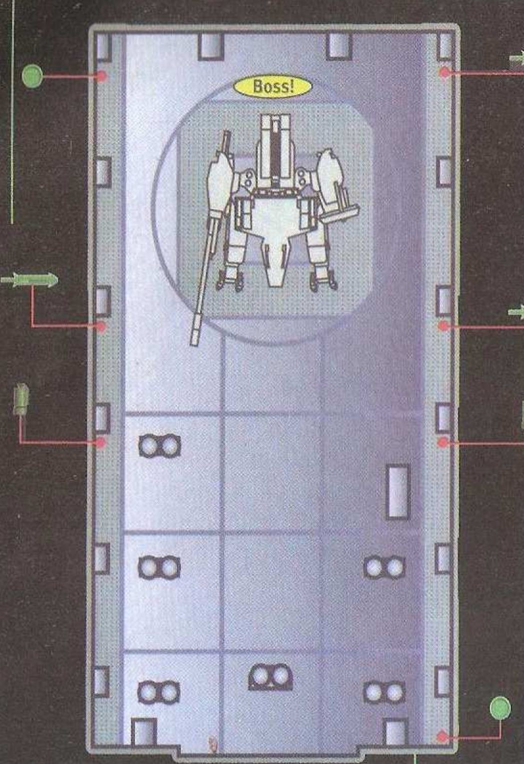
1. Debés volver al Almacén, así que podés enfriar la llave. Esperá allí unos minutos y cambiará de forma (revisá la lave en tu lista de items para ver si se volvió azul). Volvé a la sala de control e insertá la lave PAL en la segunda laptop.
2. Ahora deberás volver al Blast Furnace y calentar la llave. Es preferible ir hasta el pequeño cuarto de vapor: se calienta más rápido allí. Cuando la tarjeta se vuelva roja, volvé a la sala de control otra vez.
3. Llamá a Otacon para abrir la puerta.



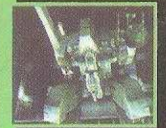




BASE BAJO NIVEL



BOSS 9: METAL GEAR REX





Forma 1 - Totalmente armado: Deberás lanzar Granadas Fragmentadoras (Chaff Grenades) para anular sus misiles perseguidores. Luego, cambiá rápido al Stinger y descargale algunos misiles en su bandeja colectora. Dispará y movete. Sus misiles perseguidores atacarán en el lugar donde la última Granada Fragmentadora detonó. Mantenete lanzando granadas y misiles.

Forma 2 - Cockpit abierto: Las Granadas Fragmentadoras no funcionarán aquí. Deberás correr por entre sus piernas para confundirlo. Asimismo, podés dispararle desde atrás o desde abajo al cockpit principal. Mientras te mantengas detrás o debajo de él, estarás bien. Simplemente, cuidate de su pierna izquierda: tratará de aplastarte, con lo que te matará instantáneamente.

Forma 1: Totalmente armado.
Arma indicada: Stinger (7 misiles).
Tiempo promedio: 5 minutos.
Dificultad: Media/Alta.

Forma 2: Cockpit abierto.
Arma indicada: Stinger (7 misiles).
Tiempo promedio: 3 minutos.
Dificultad: Media.



BOSS 10: LIQUID SNAKE





Debés usar tu combo de tres golpes, dado que arrojarlo y empujarlo no sirve de nada. Una cosa para recordar: no lo midas demasiado; usá la táctica de golpear-y-correr. Parate y repetilo. Golpealo dos o tres veces y corré. Hacelo rápido: sólo tenés tres minutos para matar a Liquid. Asimismo, cuando esté cerca de la muerte, asegurate de pelear con él cerca de las esquinas. Si no lo empujás, ganará siempre un poco de salud hasta que lo empujes.

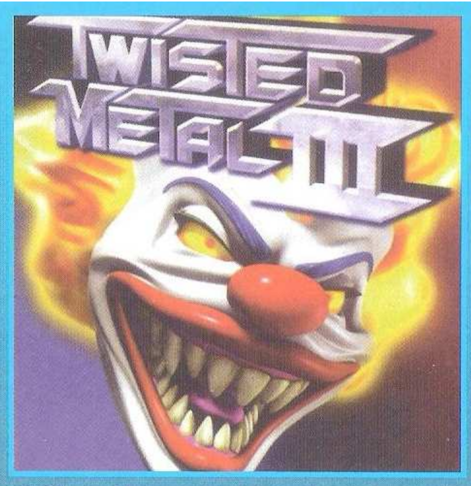
Arma indicada: Mano a mano (65 golpes).
Tiempo promedio: 3 minutos.
Dificultad: Una pesadilla.]

EL ESCAPE...



Luego de arrojar a Liquid desde el Metal Gear, te verás forzado a escapar por el túnel de emergencia. Allí hay tres Raciones. La primera está afuera, en la habitación donde comenzaste. La segunda está cerca de los escalones en la primera habitación. La tercera está debajo del jeep de abajo. Agarrala y saltá dentro del vehículo. Asegurate de volar todos los toneles: ellos son los que volarán las puertas para que puedas seguir huyendo. Presioná □ para cambiar a modo de Vista en Primera Persona: te será mucho más fácil apuntar. Cuando atravieses el segundo pelotón de guardias, comenzarás a ser perseguido por Liquid otra vez... ¡en un jeep! Mantené la mira moviéndose de un lado a otro. Esto te dará un área de cobertura mayor para las balas, aumentando la posibilidad de acertarle. Tenés municiones infinitas, así que mantené presionado el botón de fuego permanentemente.





Trucos

Ataques especiales.
- Invisibilidad: ↑, ↓, ←, →.
- Congelar: ←, →, ↑.
- Saltar: ↑, ↑, ←.
- Fuego trasero: ←, →, ↓.



Jugar como Minion.
- En modo Tournament: en la pantalla de passwords, ingresá ↑, START, ↓, L1, □.
- En modo Deathmatch: en la pantalla de passwords, ingresá ←, ←, ←, →, →.

Ataques especiales infinitos.
En la pantalla de passwords, ingresá L1, L1, R1, R1, R1. Empezá un juego y dejá que te maten. Cuando comiences a jugar con tu siguiente vida, tendrás una cantidad ilimitada de armas especiales.

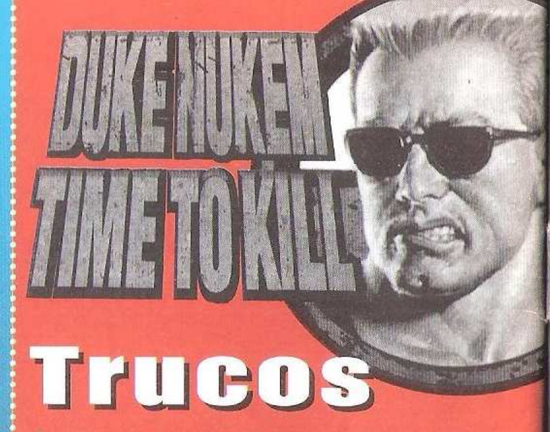


Jugar como Sweet Tooth.
- En modo Tournament: En la pantalla de passwords, ingresá ○, ○, L1, L1, START.
- En modo Deathmatch: En la pantalla de passwords, ingresá →, →, →, ←, ←.







Trucos

Para ejecutar estos trucos, debés poner el juego en pausa.

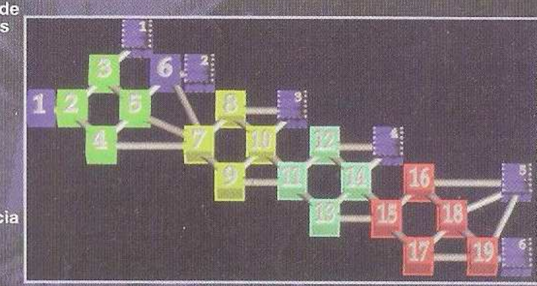
- **Invencibilidad:** L2, R1, L1, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, SELECT, SELECT.
- **Todas las armas:** L1, L2, ↑, L1, L2, ↓, R1, →, R2, ←.
- **Municiones infinitas:** ←, →, ←, →, SELECT, ←, →, ←, →, SELECT.
- **Doble daño:** L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2.
- **Selección de nivel:** ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↑.
- **Todos los ítems:** R1, R1, R1, R1, R1, L2, L2, L2, L2, L2.
- **Todas las llaves:** ↑, →, ↑, ←, ↓, ↑, →, ←, →, ↓.
- **Duke cabezón:** R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, ↑.
- **Duke jíbaro:** R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, ↓.
- **Oponentes cabezones:** R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, ←.



COLONY WARS VENGEANCE

Mapa del juego

La progresión de los niveles del juego está organizada de forma similar a la del Colony Wars original. Hay 19 actos y cada uno de ellos contiene entre una y tres misiones. En el mapa que te damos, cada acto está representado por un cubo de color con el número del acto en él. Los cubos punteados representan a los seis diferentes finales. Los cubos están coloreados de acuerdo al sistema solar en el que el acto se lleva a cabo: Azul: Sol / Verde: Gallonigher / Amarillo: Cronus / Cyan: Alpha Centauri / Rojo: Boreas. Luego de completar un acto -dependiendo de si 'ganaste' o ;perdiste' determinadas misiones- serás trasladado a otro acto diferente. En el mapa comenzás en el acto 1, y debés ir moviéndote hacia la derecha mientras vas completando actos. En cada divergencia, la ruta hacia arriba es la que tomarás si perdiste el acto y la ruta hacia abajo es la que deber´sa seguir si lo ganaste.



Passwords de trucos

Entrá a la opción de Passwords e ingresá los siguientes códigos tal cual se especifican:
- Opción de selección de escenario: Demon
- Energía infinita: Vampire
- Afterburner infinito: Avalanche
- Armas secundarias: Chimera
- 99 créditos: Hydra
- Armas super-cool: Dark*Angel
- Todas las armas: Tornado
- Todos los fighters: Thunderchild
- Para activar todos los trucos anteriores: Blizzard
- Para desactivar los trucos: Stormlord





Las naves

Comenzarás Vengeance con la Hex e irás adquiriendo más naves en tanto vayas completando las misiones. La quinta nave, Spook, sólo es usada para misiones sub-orbitales. La grilla de abajo detalla las características iniciales de cada una de ellas. El apartado Maniobrabilidad es una suma de los puntos de rotación y movimientos ascendentes y descendentes de las naves. Todas ellas poseen un nivel de Afterburner de 2,5 segundos.



	ESCUDOS	MOTORES	ACELERACION	MANIOBRABILIDAD	ARMAS PRIMARIAS	ARMAS SECUNDARIAS
HEX	100 Su	300 Slu	20 Slu2	90 Acel.	2x AS Laser Mk.1 2x Laser	2x AS Missile 2x Plasma Missile
WRAITH	125 Su	345 Slu	40 Slu2	105 Acel.	1x Plasma Cannon 2x AS Laser Mk.2 2x Laser	3x AS Missile 3x Plasma Missile 1x AS Torpedo
DIABLO	150 Su	449 Slu	50 Slu2	120 Acel.	1x Plasma Cannon 2x AS Laser Mk.2 1x Scatter Gun 2x Laser	4x AS Missile 4x Plasma Missile 2x AS Torpedo 2x Plasma Torpedo
VOODOO	175 Su	650 Slu	60 Slu2	155 Acel.	2x Alien Laser 2x Plasma Cannon 1x Scatter Gun	3x Alien Missile 3x Alien Torpedo 2x Stun Torpedo
SPOOK	125 Su	449 Slu	50 Slu2	90 Acel.	1x Plasma Cannon 2x AS Laser Mk.2 2x Laser	3x AS Missile 3x Plasma Missile 1x AS Torpedo